MEGA HIRO

100% ACCIÓN

Nº 40

BLUE DRAGON

EL LIBRO DE LOS ORÍGENES

BAKUGAN

DUELOS CONTRA LOS MEJORES

4 PÓSTERS

LLUVIA DE ALBÓNDIGAS

¡LLUEVE COMIDA!

VIDEOJUEGOS

EL NUEVO POKÉMON MUNDO MISTERIOSO

panini revistas

PlayStation Network

12 www.pegi.info

BANDAI NAMCO Games

BANDAI

TOEI ANIMATION

EL ESTILO TENKAICHI HA VUELTO

DRAGON BALL RAGING BLAST

ドラゴンボール レイジングブラスト

- Impresionantes gráficos que incrementan la sensación de velocidad con 60 frames por segundo.
- Modos campeonato y lucha en equipo online.
- Enormes escenarios 3D totalmente destruibles.
- Más de 70 personajes con un nuevo movimiento de super-ataque.

WWW.DBZ-VIDEOGAMES.COM

PS3

PlayStation 3

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation
Game © 2009 NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS
"PS3" and "PlayStation" are registered trademarks and "PS" is a trademark of SonyComputer Entertainment Inc. "PS" is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved

MEGA HIRO

¡Bienvenido a la última ***Mega Hiro*** del año, lector! Como siempre que llegan estas fechas, se nos amontonan las cosas de las que hablar, pero tú tranquilo, que nuestro propósito es tenerte informado de todo: de las mejores series de anime (***Blue Dragon*** está arrasando), de los últimos eventos (¡pedazo de Salón del Manga en Barcelona!), de las últimas novedades en DVD y de los últimos videojuegos, incluyendo el nuevo ***Pokémon Mundo Misterioso*** y un especial sobre juegos online. ¿Que te gusta el cine? Pues también tenemos ración de pelis, con esa ***Lluvia de albóndigas*** que tan buena pinta tiene. Y por si no tienes suficiente con todo eso, siempre puedes echarle un vistazo al bazar especial que hemos preparado con algunas novedades muy interesantes, para que prepares tu propia carta a los Reyes Magos. ¿A qué esperas para seguir leyendo?

6 *Blue Dragon El libro de los orígenes*

14 *Keroro Aparece una cazadora*

22 *Reportaje Un genial Salón del manga*

48 *No solo anime ¡Cae comida del cielo!*

27 *Pósters*

56 *Guía de TV*

ÍNDICE

MEGA HIRO 40

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Blue Dragon
El Libro de los Orígenes

8 Bola de dragón Z
Gotenks y Gohan contra Bu

10 Naruto
Los 10 mejores momentos

12 Bakugan
Duelos contra los mejores (parte 2)

14 Keroro
Alisa, la cazadora de la oscuridad

16 Pokémon
Los 10 mejores momentos
de Battle Dimension (parte 2)

18 Anime DVD
Doraemon y el reino de Kibo
La nave fantasma
Las aventuras de Robin
Las películas de Dragon Ball

22 Reportaje
XV Salón del Manga de Barcelona

25 Ficha
Zola

27 Superpósters
Detective Conan
Dragon Ball Z
Rabbids: Mi caaasa!!!

35 Videojuegos
Combate de gigantes: Dragones
Naruto Ultimate Ninja 5
Lluvia de albóndigas
Pokémon Mundo Misterioso:
Exploradores del cielo
Toy Story Mania
Rabbids: Mi caaasa!!!
LEGO Indiana Jones 2:
La aventura continúa
Tales of Symphonia

44 Zona virtual
Runes of Magic
Dofus

48 No solo anime
Lluvia de albóndigas
Series Marvel
Bazar

54 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

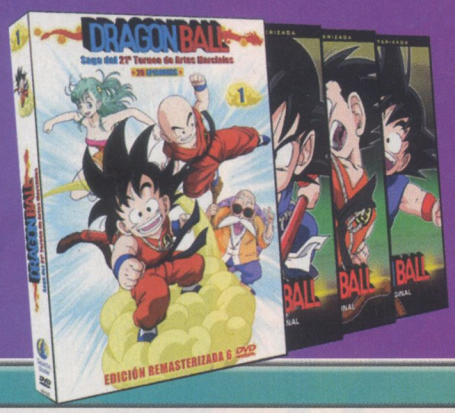
56 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

¡POR FIN DRAGON BALL EN DVD!

Ha costado, pero Selecta Visión por fin ha conseguido los derechos de edición en DVD de la primera serie protagonizada por Son Goku. Después de editar ***Dragon Ball Z***, las películas y los especiales de tv, le llega el turno a ***Dragon Ball***.

La historia de Goku desde su encuentro con Bulma hasta la lucha contra Piccolo y su posterior boda con Chichi comprende 153 episodios que saldrán a la venta directamente en 6 packs de unos 25 episodios. Por supuesto, la imagen estará remasterizada y no contendrá la censura con que se ha visto la serie en televisión.

Como si de un regalo de Navidad adelantado se tratara, el primer pack llegará a las tiendas el 9 de diciembre y a partir de entonces el resto se irá poniendo a la venta bimestralmente. El precio de cada pack es de 49,95 euros. ¡La espera ha valido la pena!



ARAIT LICENCIA UNA SERIE DE FÚTBOL

La distribuidora madrileña ha ampliado su catálogo con un nuevo anime. Se trata de ***Inazuma Eleven***, la adaptación televisiva de un popular videojuego de Nintendo DS que conjuga el deporte con el rol.

Mamoru juega como portero y es un auténtico paralotodo. Se nota que ha heredado los genes de su abuelo Daisuke, quien está considerado el mejor portero de la historia de Japón. Lo malo es que el club escolar de Mamoru no está muy interesado en el fútbol. Hasta que aparece Shuya, un fabuloso delantero que se une a ellos y le da al club una gran proyección en la liga interescolar.

Inazuma Eleven se estrenó en 2008 y está previsto que llegue a 78 capítulos al menos.

POMPOKO, TAMBIÉN EN DICIEMBRE

La Colección Studio Ghibli sigue levantando pasiones. Después del doble lanzamiento inicial, ***Ponyo en el acantilado*** y ***Susurros del corazón***, en diciembre le toca el turno a ***Mi vecino Totoro***. La recordada película de Hayao Miyazaki tendrá una compañera de lanzamiento, ya que se anuncia para el mismo día, el 9 de diciembre, la edición de ***Pompoko***.

Los mapaches han vivido desde tiempos inmemoriales en los bosques. Sin embargo, el avance del hormigón ha provocado que los espacios verdes escaseen. Un variopinto grupo de mapaches decide hacer frente a los humanos cuando descubren que su territorio, un frondoso bosque, va a ser talado para construir una urbanización. Con las artimañas más originales, todos ellos van a sabotear a los "invasores". ¿Tendrán éxito en esta particular guerra por conservar sus hogares?

SLAM DUNK VUELVE A COMIENZOS DE AÑO

Que Ivrea iba a editar la edición de lujo de ***Slam Dunk*** era algo conocido desde hace bastantes meses. Pero ahora, por fin, tenemos fecha y precio para la edición. Los 24 tomos de 250 páginas aproximadamente empezarán a publicarse durante el primer trimestre de 2010. El coste por volumen será de 12 euros.

Slam Dunk, cuyo anime se ha visto en varias cadenas autonómicas, cuenta la historia de Hanamichi Sakuragi. Este matón con el pelo teñido de rojo se enamora de una chica que adora el baloncesto y se une al club de su instituto para impresionarla... ¡solo que no tiene ni idea de jugar! Conforme aprende las bases, se siente atraído por el baloncesto hasta el punto de convertirse en titular del Shohoku.

Así pues, en unos meses podremos disfrutar de esta edición especial del que es, probablemente, el mejor manga de deportes creado nunca.

SE ACERCA EL NUEVO ZELDA

11 de diciembre, esa es la fecha en la que se pondrá a la venta el nuevo juego de la saga ***The Legend of Zelda***, que llevará por título ***Spirit Tracks***. Un Zelda más moderno que nunca, disponible solo para DS, en el que el incansable Link se desplazará incluso en locomotora, y en el que contará con la inestimable ayuda de Espectro, una armadura que responde a sus órdenes, y que puede caminar sobre fuego o lava o como plataforma de transporte para Link, entre otras muchas cosas. La verdad es que el juego, que sigue la estética de ***Phantom Hourglass***, pinta pero que muy bien.

EVENTOS OTAKUS

- **10, 11, 12 y 13 de diciembre**
  XII Expocómic de Madrid (Pabellón de la Pipa de la Casa de Campo, Madrid)

EL NUEVO MAZINGER Z, PARA 2010

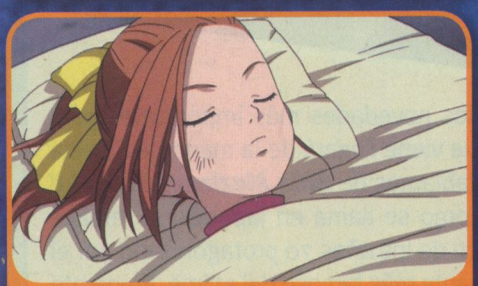
Una de las novedades más importantes para el año que viene llegará de la mano de Selecta Visión. Hablamos de ***Shin Mazinger Shôgeki! Z-Hen***, como se llama en japonés, el remake del clásico de los años 70 protagonizado por el robot gigante más famoso del anime. Prepárate para los combates más espectaculares en 26 emocionantes episodios que resumen lo mejor del original.

El descubrimiento de un nuevo mineral, el japonio, revoluciona a la comunidad científica, pues origina un tipo de energía poderosísima. Por eso, un científico malvado, el doctor Infierno, quiere apoderarse de ella. El centro de investigaciones del gobierno japonés se encarga de evitarlo y con ese fin crea un robot gigante, el Mazinger Z, cuyo piloto es el valiente y deslenguado Koji Kabuto. Con ayuda de su amiga Sayaka, que pilota a Afrodita A, luchan contra los robots que envían sus enemigos.

EL LIBRO DE LOS ORÍGENES

Estrenada ya en casi todas las autonómicas, la serie *Blue Dragon* se está haciendo un hueco cada vez mayor entre los aficionados al anime. El inicio de la invasión mundial por parte del rey Nene va a tener respuesta del grupo de Zola.

El grupo se resquebraja

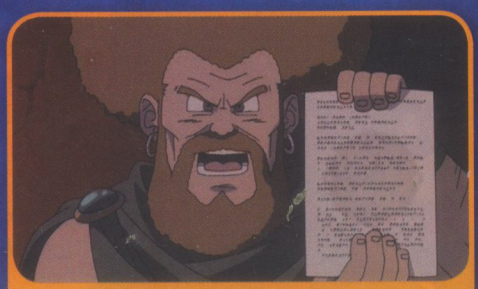


INCONSCIENTE *Kluke sigue sin despertar.*

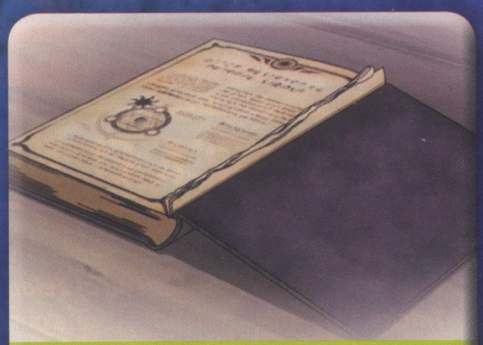
Tras la dura batalla, Shu y sus compañeros se han escondido. Kluke sigue inconsciente y Shu se siente culpable por no haber sido capaz de protegerla. Yiro le echa en cara a Zola que los dirigiera a un enfrentamiento directo con Nene a sabiendas de que no tenían ninguna posibilidad de ganar. Mientras tanto, el malvado rey de Grant inicia la conquista de Gibral. Son momentos duros. Sin embargo, Yiro hace que Shu reaccione. Los dos son débiles. Si hubieran sido más fuertes, no habrían perdido. De pronto, Zola salva a un hombre que estaba siendo perseguido por sombras artificiales. ¡Es Regola, y les trae información valiosa!

La clave de las páginas robadas

La investigación oficial del incidente con el Libro de los Orígenes ha concluido. Tal como se sabía, el espía Salinas se llevó las siete páginas extra y se las entregó a su contacto, que a continuación lo mató. Según los nuevos datos conocidos, ese contacto es una joven de ojos azules que usa un embriagador perfume a flores. Una información insuficiente a priori. Zola cree saber qué tipo de detalles se explican en las páginas robadas: la forma de alcanzar el máximo poder de las sombras. Deben recuperarlas, ya que ellos son descendientes de los siete guerreros de la luz. O sea, los únicos capaces de derrotar a Nene.



INFORMACIÓN *Regola tiene más datos sobre el robo.*

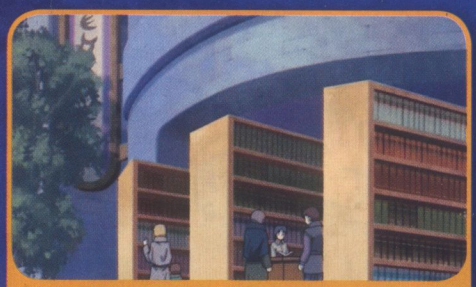


EL LIBRO DE LOS ORÍGENES

Ese es el nombre del libro más antiguo conservado. Cuenta el origen del mundo y numerosas leyendas del pasado. Así, explica cómo los dioses crearon el mar, la tierra y los seres vivos. Ante la dificultad que tenían los humanos en un mundo con luz permanente, los hombres rogaron una solución. De ese modo se originó la oscuridad. Tiempo después se produjo la guerra del claroscuro. Tras una batalla colosal, la luz venció a la oscuridad gracias a siete valientes usuarios de sombras. Todo el mundo conoce esta historia.

El secreto del libro

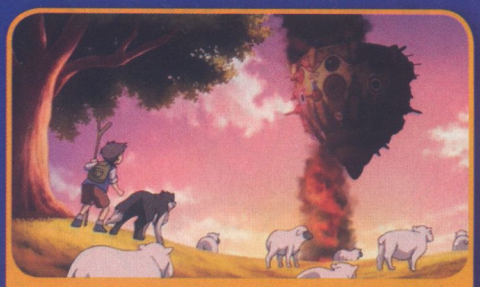
Las palabras de Zola insuflan fuerzas a sus compañeros, que aceptan ir tras las siete páginas robadas del Libro de los Orígenes. Además, su problema más inmediato se resuelve de repente. ¡Kluke despierta! Así pues, el grupo se pone en marcha. En unos días llegan a Lógica, la capital del reino de Mitia. Es el lugar con mayor cantidad de libros y sabios del mundo. Tras leer parte de la copia más fiel del Libro de los Orígenes original, Zola explica la situación. Las páginas extras guardan un secreto que podría poner en peligro el mundo. Por eso se instauró la ley que impedía ver el libro original sin el permiso del rey. Y ese secreto parece ser la forma de sellar una sombra... ¡o de hacerla que aumente su poder!



LÓGICA *La ciudad de los libros y los sabios.*

El avance de Nene

Una vez están todos al tanto del asunto del libro, el siguiente paso es recuperar las siete páginas. La idea es ocultarse para que el enemigo crea que están muertos y mientras tanto investigar. Lejos de allí, las sombras artificiales asedian Gibral, el reino que ha comandado la alianza contra Grant. En la frontera trata de ahuyentarlos el maestro de caballeros Conrad. Aunque detiene su avance, no han controlado la fortaleza flotante del malvado Nene. Esta aparece sobre la capital de Gibral y ataca el palacio real. Simultáneamente, el ejército de Grant ha entrado en los territorios de Mitia y Goan. ¡La guerra es un hecho!



FUEGO *La fortaleza de Nene ataca el palacio de Gibral.*

YA EN LAS AUTONÓMICAS

Tal como te hemos ido contando en estos últimos meses, *Blue Dragon* al fin ha aterrizado en los canales autonómicos. El primero en emitir la serie fue ETB3, el canal infantil y juvenil de TDT en Euskadi. Después fue el turno de G2, el segundo canal gallego. A continuación llegó al nuevo Canal Super 3 catalán. A partir de ahí, Televisión Canaria, Punt 2 y otras han programado la primera temporada. ¡Disfruta de estos 51 episodios!

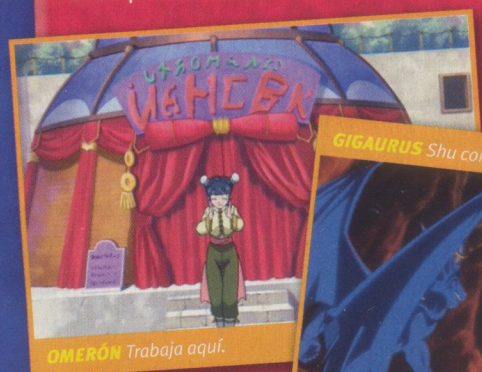
EL MAESTRO INFORMADOR OMERÓN

Informaciones inquietantes

El primer lugar al que acuden los chicos para intentar saber más sobre la misteriosa chica de ojos azules es Korin. En esa ciudad viven multitud de maestros informadores, que venden información a quien tiene suficiente dinero para pagarla. Omerón es el mejor maestro informador. Nada más dar con su negocio, se enteran de que el castillo de Gibral ha desaparecido del mapa. Regola no se lo cree y se marcha de vuelta a su reino. Desgraciadamente, la información parece verídica. Zola lo contrata para que busque a la chica. Entonces descubre que el verdadero Omerón ha muerto y que habla con sus aprendices. Omerón falleció durante el ataque al reino de Grant comandado por el maestro de caballeros Conrad.

La verdad sobre Omerón

Zola decide buscar a otro maestro informador. Mientras Kluke y Bouquet dan con uno bueno, los demás realizan diversos trabajos para ganar dinero y poder pagar la información. Shu va a capturar un terrible monstruo llamado Gaigaurus. En un duro combate, Blue Dragon logra derrotarlo y Shu se hace con uno de sus cuernos. Mientras, Zola y Yiro se meten en un lago para atrapar cuarenta peces mantanta. Finalmente suman dinero suficiente para pagar a otro maestro informador, pero Zola no cree que ninguno valga lo que Omerón. Cuando el grupo visita su tumba, encuentra a sus aprendices y a la ayudante. Entonces se destapa la verdad: la ayudante es Omerón disfrazado de chica. El maestro informador acepta el encargo. Todos ignoran que la enemiga que huele a flores les ha estado espiando.



OMERÓN *Trabaja aquí.*

GIGAURUS *Shu combate con él para llevarse su cuerno.*

ESPÍA *Los chicos y alguien más encuentran a Omerón.*

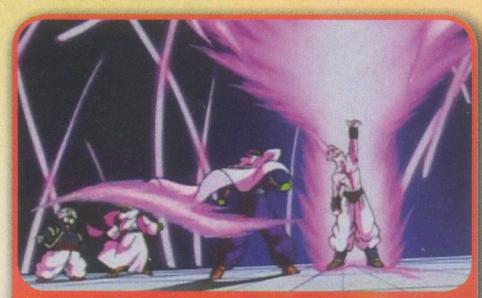
cuatro

La sorprendente aparición de un nuevo Bu pone en jaque a nuestros héroes. Los guerreros van a tener que ponerse en marcha enseguida tras ver como el monstruo se ha vuelto mucho más malvado y poderoso.

¡LUCHA AL ROJO VIVO!

Lucha en la sala especial

Nada más absorber al Bu inicial, la criatura resultante vuela hasta el palacete de Dende, donde se refugian los amigos de Goku. Quiere luchar contra Goten y Trunks, pero los niños aún no están listos. Piccolo trata de ganar tiempo azuzándole para que primero acabe con la humanidad –ya resucitará a los terrícolas con las bolas de dragón–. Sin embargo, Bu aniquila a los supervivientes en cuestión de segundos desde allí. Ni siquiera pedirle paciencia en nombre de Videl, la hija de Mister Satán, sirve. Piccolo no tiene más remedio que guiarlo a la sala del tiempo donde entrenan los chicos. Lucharán allí para evitar la destrucción del planeta... ¿o hay algún motivo oculto?

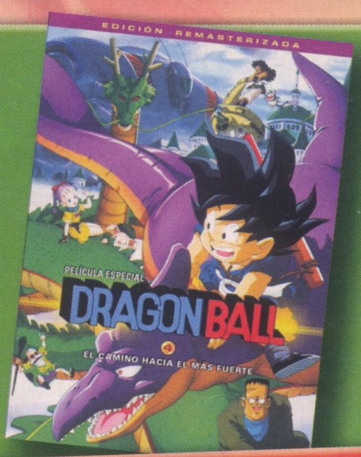


ANIQUILACIÓN *Bu acaba con la humanidad.*

TÉCNICAS *Gotenks ha creado ataques muy peculiares.*

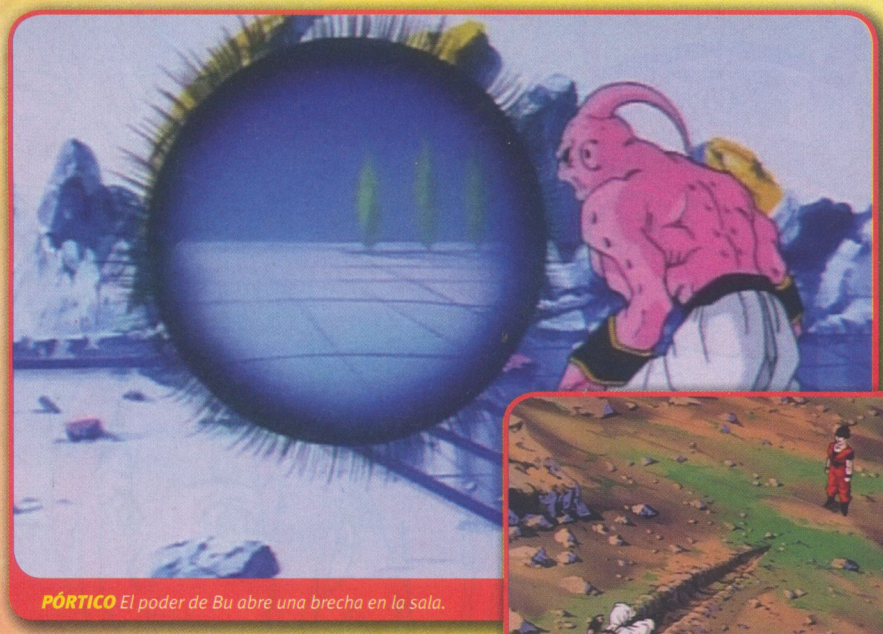
La trampa de Piccolo

Lo cierto es que Piccolo no tiene claro que Gotenks pueda vencer al monstruo Bu. Por eso, en caso de que sea necesario, planea destruir la puerta y encerrar a Bu allí para siempre. Después de dar muchas vueltas para ganar tiempo, Piccolo y la criatura llegan a la sala. En cuanto los niños se fusionan, comienza el combate. Gotenks emplea un puñado de técnicas de su invención que no sirven de mucho. Solo cuando se transforma en superguerrero parece tener posibilidades. ¡Su ataque con fantasmas kamikaze es increíble! Pero ni así le derrota. Una broma provoca que Piccolo destruya la puerta y se queden encerrados.



EL REMAKE

Con motivo del 10º aniversario de la serie, en 1996 se produjo una película que reproducía las primeras aventuras de Son Goku y sus amigos. La historia de *El camino hacia el más fuerte* comprendía desde el encuentro de Goku y Bulma hasta la victoria sobre el ejército de la Red Ribbon, aunque con algunos cambios en la trama y los diseños de personajes. Selecta Visión acaba de editarla, como puedes leer en la página 21.



PÓRTICO *El poder de Bu abre una brecha en la sala.*

APALEADO *Gohan da una buena tunda al monstruo.*

Un rival que es demasiado

Piccolo arde en deseos de abofetear a Gotenks cuando se entera de que el chico aún guardaba una técnica invencible. De pronto, Bu grita airado porque le han tendido una trampa y en ese lugar nunca más podrá comer golosinas. Su grito emana tanta fuerza que abre una brecha que comunica con el exterior de la sala. Rápido de reflejos, el monstruo aprovecha para salir por ella y deja encerrados a Piccolo y Gotenks. Bu convierte en chocolate a sus amigos y se los come mientras los dos logran escapar también. Para ello, Gotenks ha tenido que transformarse en superguerrero de tercer nivel. Al retomar el combate con el monstruo en ese estado, se le ve muy superior. Le da una auténtica tunda... ¡hasta que el tercer nivel desaparece!

Gohan acude al rescate

Mientras esta dura lucha se produce, prosigue el ritual del viejo Kaio Shin. En un momento dado, Gohan se harta porque cree que es inútil, pero comprueba que está funcionando. Su poder latente está despertando poco a poco y, al acabar el ritual, su fuerza es apabullante. Como han seguido el combate de Gotenks y Bu gracias al anciano, Gohan sabe que debe llegar cuanto antes o Goten y Trunks también morirán. Así que se despide definitivamente de su padre y, acompañado por Kibito, vuelve a la Tierra. Más fuerte y veloz que nunca, Gohan aparece enseguida en el lugar del combate. Piccolo, Goten y Trunks se sorprenden, ya que le creían muerto. Se alegran de verle más que nunca.

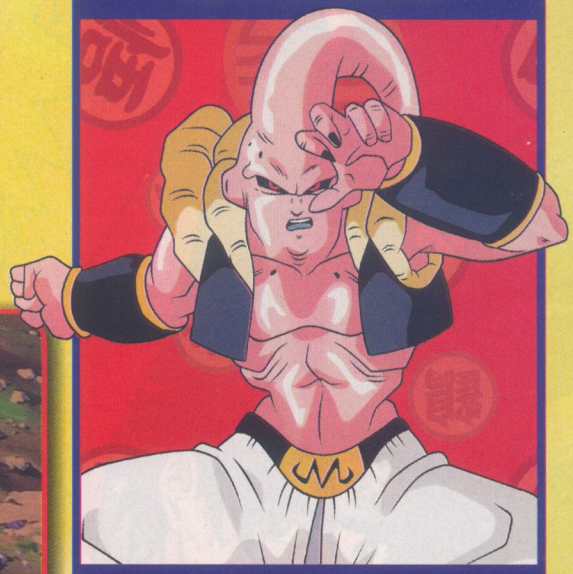
Las absorciones de Bu

Son Gohan se pone manos a la obra. No tiene miramientos con el monstruo, sus golpes son brutales. Bu los encaja uno tras otro sin poder esquivarlos. Por eso, toma una decisión drástica: hacer explotar su cuerpo. Así desaparece y puede tomarse un respiro. Gohan y los demás aprovechan para informarse de la situación, así como recoger a Mister Satán y Dende, al que Mister Popo había salvado del ataque de Bu. Una hora más tarde, la criatura regresa y exige luchar contra Gotenks. En un descuido, absorbe tanto a Gotenks como a Piccolo. Su treta ha surtido efecto: ahora posee mayor inteligencia, fuerza y velocidad. Está un peldaño por encima de Gohan. ¿Qué va a ser de la Tierra?

LA ÚLTIMA ESPERANZA

Desde el mundo de los Kaio Shin, Goku asiste impotente al combate. Le encantaría estar vivo para pelear contra semejante rival. El viejo Kaio Shin percibe que Gohan no podrá ganar y opta por dar su vida por la de Goku, que resucita. Además, cuenta con la fusión definitiva que otorgan los pendientes mágicos Potala. Por su parte, el gran rey Emma ha sacado a Vegeta del infierno para que también luche. Los dos guerreros del espacio son la última esperanza del mundo.

BU GOTENKS



BU PICCOLO

BU GOHAN

LOS MEJORES 10 MOMENTOS DE NARUTO™

Aprovechando que hemos llegado al final de la batalla entre Naruto y Sasuke, y que este último se ha marchado con Orochimaru, hacemos un rápido repaso a los mejores momentos que nos han deparado estos primeros 135 episodios.

10 LA FORMACIÓN DEL EQUIPO 7

Episodio 5

Después de haber aprobado el examen de la Academia Ninja, Naruto, Sasuke y Sakura deben pasar la prueba del maestro Kakashi para ser "genin". Aunque al principio van a la suya, luego trabajan en equipo. A partir de ese momento, el equipo 7 queda definitivamente conformado y bajo la tutela del ninja copión.

9 SAKURA SACRIFICA SU CABELLO

Episodio 32

El equipo 7 se encuentra en el "bosque de la muerte". Sasuke y Naruto están inconscientes por culpa de Orochimaru. Sakura los protege del ataque de los ninjas de la Villa Oculta del Sonido. Cuando Kin la tiene cogida por la cabellera, Sakura no duda en cortársela para seguir luchando. Ahí se nota que ha madurado.

8 NARUTO VENGA A HINATA

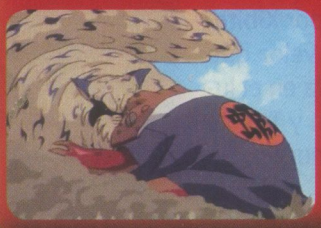
Episodio 62

En los combates preliminares, Neji atacó a Hinata con ánimo de matarla. Naruto prometió entonces que se lo haría pagar. Ante la atenta mirada de la convaleciente hija del líder del clan Hyuga, Naruto realiza un combate espectacular en el que da toda una lección a su rival. Entrenar con Jiraiya ha dado su primer fruto.

7 LUCHA DE ESPÍRITUS MALIGNOS

Episodio 79

Mientras se produce la invasión de la villa, Naruto y Gaara protagonizan un tremendo duelo. El clímax llega cuando en ambos despierta el poder de los espíritus que reposan en su interior. ¡El zorro de nueve colas de Naruto y el Shukaku de la arena de Gaara! Los dos monstruos se encaran con victoria final para Naruto.



6 LA MUERTE DEL TERCER HOKAGE

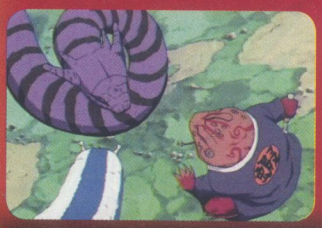
Episodio 80

Uno de los objetivos de Orochimaru al invadir la Villa Oculta de la Hoja es matar al Tercer Hokage. Su anciano maestro sigue siendo un ninja de primer nivel. Ambos mantienen una pelea épica en la que Sarutobi acaba muriendo. Pero antes incapacita los brazos de Orochimaru para evitar que vuelva a ejecutar sellos.

5 LOS TRES GRANDES CARA A CARA

Episodio 96

Tras muchos años, Jiraiya, Tsunade y Orochimaru, los tres ninjas legendarios de la Villa Oculta de la Hoja, se reúnen por motivos poco amigables. Jiraiya llama al rey sapo Gamabunta, Tsunade invoca a la gran babosa Katsuyu y Orochimaru, a la enorme serpiente Manda. Entre Jiraiya y Tsunade hacen huir a Orochimaru.



4 TSUNADE, LA QUINTA HOKAGE

Episodio 99

La lucha de Tsunade contra Orochimaru concluye con la firme decisión de la ninja curandera de convertirse en la Quinta Hokage. Al volver a la Villa Oculta de la Hoja, se celebra su nombramiento. Desde ese momento, es la máxima autoridad de la aldea ninja. Un cargo para el que deberá demostrar estar preparada.

3 LA PERSECUCIÓN DE SASUKE

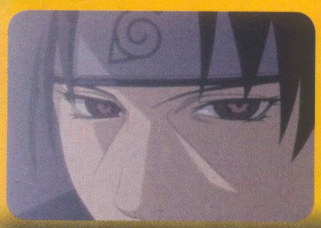
Episodio 110

Cuatro ninjas de la Villa Oculta del Sonido han convencido a Sasuke para que abandone su aldea y parta con ellos hacia el territorio de Orochimaru. Para traerle de vuelta, un grupo sale tras ellos. Shikamaru lidera a Naruto, Neji, Kiba y Choji, que lucharán por detenerlos. Gaara y Rock Lee acuden en su ayuda.

2 LA ANIQUILACIÓN DEL CLAN UCHIHA

Episodio 131

De niño, Sasuke fue testigo del cambio que se produjo en su hermano mayor Itachi. Una noche, al volver a casa, Sasuke se encontró con los cuerpos sin vida de sus padres. También estaba el asesino: su hermano. Itachi le perdonó la vida y Sasuke se juró que algún día acabaría con él. Es el objetivo de su vida.



1 "RASENGAN" CONTRA "CHIDORI"

Episodio 134

El Valle del Fin es escenario de una encarnizada lucha entre Naruto y Sasuke. Los dos amigos utilizan todas sus técnicas para vencer y lograr su objetivo personal. La igualdad es máxima entre ambos. Incluso comienzan a cambiar de aspecto cuando usan el chakra del zorro de nueve colas y el poder del sello maldito, respectivamente. Finalmente, el "chidori" vence al "rasengan" y Sasuke se marcha. Kakashi vuelve a la Villa Oculta de la Hoja con un abatido Naruto, que ha fracasado y, lo que es peor, no ha cumplido la promesa que le hizo a Sakura de traer de vuelta a Sasuke.

EL FAMOSO RELLENO

Cuando una serie animada no quiere atrapar la trama del manga, suele realizar capítulos originales. Es el llamado "relleno", que abunda en series como *Detective Conan*, *Kororo* o también *Naruto*. Bien, pues en el caso de *Naruto* existen muchos episodios de relleno. Tantos, que todas las historias del episodio 135 al 219 fueron creadas especialmente para la serie. Se trata de diferentes sagas y episodios únicos en los que no sucede nada de especial relevancia, pero permite dar mayor protagonismo a personajes secundarios. De esa forma, se intenta que el público los conozca mejor.

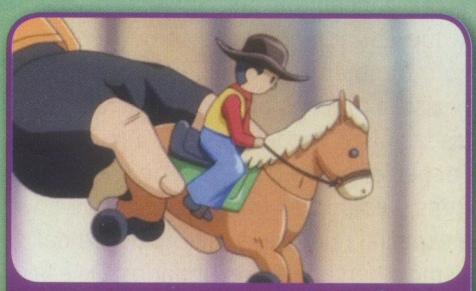
Máscara sigue causando problemas mediante los mejores jugadores de Bakugan. Sin embargo, poco a poco Dan y sus amigos recuperan terreno. ¡La emoción de estos duelos es enorme!

DUELOS CONTRA LOS MEJORES

PARTE 2

Unos amigos divididos

Marucho está hecho polvo por haber perdido a Preyas. Por eso Dan y Julie creen que lo mejor es dejarlo en la nave hasta que reaccione. Pero Runo se niega y al final solo ellos dos se marchan en busca de Billy. Julie recuerda que su amigo siempre decía que le gustaría visitar la Puerta de Brandeburgo. Así que van al lugar y allí lo encuentran. Dan quiere luchar contra él, pero Julie dice que ella debe solucionar su problema. A lo largo del combate ve que Billy está obcecado con ser el mejor, para lo que necesita a Máscara. Aunque por unos momentos duda que Billy vuelva a ser el de siempre, el chico finalmente recapacita. Julie pierde el duelo, pero recupera a su amigo.



RECUERDOS *Un juguete que devuelve al Billy bueno.*

JULIE CONTRA BILLY

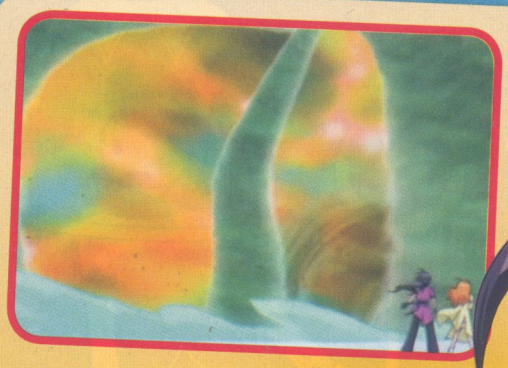
Julie comienza el combate con Manion, mientras que Billy lo abre con Centipoid. La diferencia entre ambos es obvia, así que Julie saca también a Tuskor. Gracias a sus habilidades, Centipoid se deshace de los dos. Gorem es la única esperanza de Julie. Aunque vence a Centipoid, Billy está tranquilo. Igual que después de derrotar a Crótalo.

Y es que Billy planeaba copiar el Megaimpacto de Gorem. De ese modo, Cíclope imita su golpe. Además, el Colmillo Venenoso de Crótalo empieza a hacerle efecto. Julie se sube a Gorem para que Billy dude en enviarlo a la Dimensión maldita. Entonces aparece Máscara para prometerle subir al noveno puesto si lo hace. Billy acepta y golpea a Gorem. Solo el recuerdo de un juguete muy especial para Julie y él le hace entrar en razón y volver a la normalidad.

La decisión de Shun

ADIÓS *Shun está harto y se marcha para luchar solo.*

Billy explica a los chicos que Máscara reunió a los mejores jugadores y les mostró Vestroia. También a Naga y el núcleo del silencio. Drago interpreta que Naga no se ha convertido aún en un Bakugan máximo. La nave deja en el Valle Bakugan a Billy y Julie. Dan siente rabia porque Máscara se está aprovechando de los jugadores que le siguen. Sus muestras de mal genio provocan que Shun se marche. Alice sale tras él. Dan y Runo no paran de pelearse, y Marucho sigue llorando por Preyas. El grupo está más dividido que nunca. Shun considera que solo él puede vencer a Máscara. Pero antes debe derrotar a Komba. Ese duelo le hace pensar y se da cuenta de que necesita a sus amigos para lograr su objetivo.



SHUN CONTRA KOMBA

Shun está muy confiado en su victoria. Empieza con Cuervo, a lo que Komba responde con Cóndor. Como vuelve a él enseguida, Komba usa a Abeja Letal, que también cae de inmediato. Sin embargo, los dos Bakugan no han sido derrotados todavía. Cuando Shun saca a Monarus, Komba vuelve a usar a Cóndor. Con las habilidades de Monarus, se deshace finalmente de Cóndor y Abeja Letal. Shun se aburre y emplea a Skyress. Komba solo tiene a Harpus. Pese a su agilidad, la recarga de Skyress confiere al Bakugan principal de Shun un poder tremendo. Así que da el golpe definitivo. La victoria de Shun ha sido apabullante. Komba no tiene más remedio que rendirse ante la evidencia. ¡Hasta le pide que sea su maestro!

DAN, RUNO Y MARUCHO CONTRA KLAUS VON HERZEN, CHAN LEE Y JULIO SANTANA

Marucho quiere vengar a Preyas derrotando a Klaus; Julio Santana, demostrar a Runo que él es mejor; y Chan Lee, vencer a Dan por orgullo. Pero en un combate a tres, lo esencial es trabajar en equipo. Algo que los chicos no hacen. Las cosas empeoran cuando Klaus saca a luchar... ¡a Preyas! En apenas unos turnos, los malvados se hacen con el control del combate. Su victoria parece inminente, pero Tigrera consigue que los chicos se pongan las pilas y trabajen en equipo.

Lo primero que hacen es derrotar a Preyas. En cuanto recupera la memoria, vuelve al lado de Marucho. El duelo se iguala con los 6 mejores Bakugan en plena lucha. Entonces Tigrera y Preyas le dan su poder a Drago, que evoluciona al Dragonoide Delta.

Máscara se queda solo

El dragón blanco Naga está furioso con Hal-G y Máscara. Les había ordenado que destruyeran a Drago y le trajeran el núcleo infinito, pero lejos de eso, su gran rival se está haciendo cada vez más fuerte. Así que Máscara envía a sus tres esbirros restantes a derrotar de una vez al equipo de batalla Bakugan. El duelo se produce en Kenia, después de que los chicos dejen a Komba. Durante el combate, Klaus utiliza a Preyas, que ha regresado de la Dimensión maldita. Aunque la exposición a tanta energía negativa lo ha convertido en salvaje, finalmente vuelve con Marucho. El duelo culmina con la evolución de Drago en el Dragonoide Delta. Tras su derrota, Klaus, Chan Lee y Julio Santana deciden dejar a Máscara.

INFORMACIÓN *Chan Lee conoce a Joe... y le gusta.*

Fuyuki conoce a una chica extraña que, de repente, lo secuestra "porque le gusta". ¿Quién es Alisa Southerncross y qué demonios es su padre? ¡Un nuevo personaje se une a la acción en el día de Halloween!

ALISA, LA CAZADORA DE ALIENÍGENAS

Un sueño muy real

La noche del 30 de octubre, Fuyuki tiene un sueño muy raro. En él ve a una chica perseguir a un hombre que, de pronto, se muestra como un alienígena. De repente, de la cabeza de la muchacha salen un puñado de serpientes y acaban con el extraterrestre. Entonces la chica se gira hacia Fuyuki y lo llama por su nombre. En ese momento el sargento lo despierta y Fuyuki se queda sin saber quién es la chica. Lo curioso es que en su sueño olía a olivo oloroso, igual que ahora su habitación. Keroro le pide prestado un libro sobre monstruos. Fue tras leerlo que Fuyuki se inició en el ocultismo. Pasando sus páginas se fija en una figura, la Gorgona, que tenía serpientes por cabellos. ¡Como la chica de su sueño!

PESADILLA *Keroro saca a Fuyuki de su mal sueño.*

El día de Halloween

MISTERIO *Fuyuki ve en el parque a la chica de su sueño.*

Ya es 31 de octubre, y la tropa tiene un plan de conquista muy especial: piensan disfrazarse de monstruos y salir a buscar a otras criaturas para formar un ejército. Como la gente teme a los monstruos, la humanidad se rendirá enseguida. Giroro no lo ve claro, en especial porque hay rumores de que alguien está cazando a los extraterrestres infiltrados entre los habitantes de Pokopén. Ajeno a todo ello, el recluta Tamama se dedica a pedir golosinas a todos en la mansión Nishizawa. ¡Se va a poner las botas él solito! Los humanos, por su parte, planean la noche de Halloween. Natsumi y Koyuki asistirán a una fiesta en el parque. A la misma acudirán Momoka y Fuyuki. De vuelta a casa, Fuyuki pasa por el lugar de su pesadilla. ¡Y poco después ve a la chica misteriosa que huele a olivo oloroso!

El manga, a marcha lenta

Coincidiendo con el pasado Salón del Manga, Norma Editorial lanzó el tomo 18 del manga de Keroro. Debido a su cercanía con la edición japonesa, es probable que tardemos bastante en ver un nuevo volumen. Resulta que en Japón salen dos tomos al año, habitualmente uno en febrero y otro en julio. ¡Y el último en aparecer fue el 19! Así pues, solo queda uno para alcanzar la edición original. Habrá que tener paciencia y seguir viendo los episodios de la serie.

La noche más oscura del año

CAPTURADO *La muchacha atrapa al cabo Dororo.*

Salvo Tamama, todos acuden a la fiesta con sus disfraces. Dororo observa lo bien que se lo pasan mientras piensa que una vez más se han olvidado de él. De repente, alguien le ataca. ¡Es la chica extraña! Aunque no puede discernir qué tipo de criatura es, Dororo se enfrenta a ella. Sin embargo, sus ataques no surten efecto. Se protege con su diadema, que parece tener vida propia. Así atrapa a Dororo. El siguiente en caer es Keroro, al que siguen Giroro y Kururu. Koyuki sale tras ella, pero la pierde de vista. En otra parte del parque, Fuyuki por fin encuentra a Momoka. Cuando se están acercando, la chica que huele a olivo oloroso se interpone entre los dos. Por las buenas, la chica coge a Fuyuki y se lo lleva volando porque su diadema se convierte en alas.

El secuestro de Fuyuki

LUCHA *Koyuki y Momoka se enfrentan a la ella.*

De inmediato, Paul le da a Momoka una armadura voladora de último modelo y sale tras ellos. Entre Koyuki y ella logran acorralarla. Para sorpresa de todos, afirma que Fuyuki es suyo. Enfadada por la declaración, Momoka le lanza su Momoka-impacto. Con su diadema, Alisa contrarresta el golpe. Luego es el turno de las técnicas ninja de Koyuki, que también fracasa porque la diadema de la joven para las estrellas ninja. Como si fuera una gorgona, la chica convierte en piedra a Momoka y Koyuki. Finalmente puede marcharse con Fuyuki. Saburo y luego Tamama aparecen en el lugar. Natsumi y Mois les explican lo ocurrido. ¡Hay que actuar rápido! Por suerte, pueden seguir su rastro gracias a un mensaje de móvil de Kururu.

Llega el grupo de rescate

En una casa abandonada, la muchacha se presenta por fin. Se llama Alisa Southerncross y procede del mundo de la oscuridad.

ENCERRADOS *La tropa parece ser víctima de magia.*

Se dedica a cazar criaturas que viven en la oscuridad porque las necesita para sobrevivir. Fuyuki se emociona al saberlo. Alisa le pregunta si ella le gusta, porque él a ella sí... ya que atrae a sus presas. Como Fuyuki siempre anda rodeado de criaturas extrañas, quiere que viaje con ella. En ese momento llega el equipo de rescate. La espectacular entrada de Tamama y Mois deriva en una competición por liberar a Keroro. La diadema de Alisa absorbe el Tamama-impacto y el recluta termina encerrado junto al resto de la tropa. Mois, en su forma real, trata de provocar un cataclismo, pero la diadema la encierra también antes de que lo consiga.

El plan ingenioso de Fuyuki

ESPEJO *¿Funcionará para detener a Alisa?*

Solo quedan los humanos. Fuyuki, Natsumi y Saburo huyen de Alisa, pero es imposible salir de allí sin derrotarla antes. Al recordar su poder de petrificar a quien la mira, Fuyuki idea un plan ingenioso. Mientras Natsumi entretiene a Alisa, Saburo crea un espejo con su boli mágico. De esa forma, cuando Alisa trata de convertirlos en piedra, se ve en el espejo y es ella la que se petrifica. Ipso facto, la tropa queda libre y tanto Koyuki como Momoka vuelven a la normalidad. Aunque Giroro opta por destrozar la estatua para acabar con la amenaza de Alisa, Fuyuki se opone. Cree que deben dejarla marchar. No importa lo que decidan, pues la estatua ha desaparecido. Parece probable que Fuyuki y Alisa vuelvan a encontrarse en el futuro.

PARTE 2

Retomamos el resumen de los mejores momentos de *Pokémon Battle Dimension* justo antes de contaros el regreso a clase de Ash en un academia muy especial.

Los mejores momentos de Pokémon DP Battle Dimension

10 DESAFÍO DE TRES CONTRA TRES

Ash empata en su duelo con la líder del Gimnasio Rocavelo, Brega. Aun así, consigue la Medalla Adoquín.

11 GALAXIA EN ACCIÓN

Ciudad Rocavelo posee un campo repleto de meteoritos. El Equipo Galaxia se hace con una parte de ellos.

12 CRUCE DE CAMINOS

El Dustox de Jessie se enamora y, para que no sufra como le pasó a ella con su primer amor, Jessie lo deja marchar.

13 UNA COPA DE CONCURSO

Maya conoce al gran maestro Plubio y decide participar en la Copa Plubio que se celebra en su honor.

14 ESTRATEGIAS Y SONRISAS

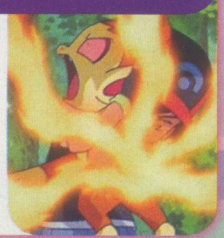
Maya y Aura disputan la final de la Copa Plubio. Piplup gana a Glaceon, así que la Cinta Aqua es para Maya.

15 LOS LADRONES NUNCA PARAN DE ROBAR

El Team Rocket captura un Yanma. Como el jefe se lo devuelve, Jessie se lo queda y evoluciona a Yanmega.

16 CHIMCHARMUSCADO

Ash reta a Polo a un combate. El duelo se suspende cuando Chimchar pierde la razón al realizar Mar Llamas.



17 TODO UN CURSO DE PODER DESTRUCTOR

Ash se enfrenta a Mananti, líder de Ciudad Pradera. Pikachu, Turtwig y Buizel le dan a Ash la Medalla Ciénaga.

18 HAMBRIENTOS DE UNA BUENA VIDA

Maya libera a los Pokémon del jardín del señor Backlot con ayuda de Swinub. Tras eso, se queda con él.

¡COMIENZA LA CARRERA CON EL NUEVO VIDEOJUEGO!

Disney · PIXAR

Cars

RaceORama

El Videojuego

¡YA DISPONIBLE!

3 www.pegi.info

Disney PIXAR XBOX 360 NINTENDO DS. Wii PLAYSTATION 3 PSP PlayStation 2 THQ

www.thq-games.es

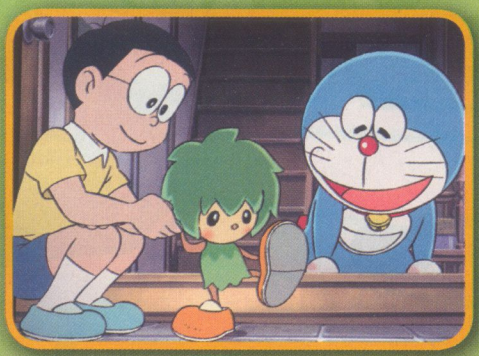
Cars © Disney/Pixar. Licensed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DORAEMON Y EL REINO DE KIBO

Ya está aquí la decimoquinta película de Doraemon que llega a España. La nueva aventura de Nobita, Doraemon y sus amigos es un canto a favor de la ecología y el cuidado de la naturaleza. ¡Disponible en edición normal y edición especial!

Un árbol que no se planta

Nobita vuelve a casa después de que le hayan dado las notas. Para variar, ha vuelto a suspenderlo todo. Un fuerte golpe de viento se lleva los exámenes volando y le toca correr tras las hojas. Así acaba en el bosque de la colina. Allí, en una zona que se usa como vertedero, ve un arbolito. Como le da lástima que esté rodeado de basura, decide llevárselo a casa. Su idea es plantarlo en el jardín, pero su madre le pilla y se lo prohíbe. Cuando se lo comenta a Doraemon, este saca uno de sus inventos: un líquido con el que el arbolito podrá moverse por sí mismo. A la mañana siguiente, ¡se ha convertido en un pequeño ser verde! Como sólo sabe decir "ki", Nobita le pone de nombre Kibo.



La Tierra en peligro

Kibo es muy cariñoso, juguetón y aprende muy rápido. Se alimenta de agua, ya que es una planta. Pronto se hace amigo también de Shizuka, Suneo y Gigante. Cuando Kibo se entera de que están talando los árboles del bosque de la colina, corre al lugar. Los chicos van a buscarlo y, de pronto, atraviesan una especie de portal que los lleva a otro planeta. Se trata del planeta verde, hogar de los plantiformes. O sea, de los seres planta. Reunidos en asamblea, la reina Riire ordena el ataque contra la Tierra por la destrucción indiscriminada de la naturaleza que la humanidad está cometiendo. Nobita, Kibo y compañía tienen poco tiempo para hacer que cambie de opinión. ¿Lo conseguirán?

DORAEMON Y EL REINO DE KIBO (EDICIÓN ESPECIAL)

112 minutos
2 DVD9 / Todos los públicos
Audio: español 2.0, catalán 2.0, euskera 2.0, gallego 2.0 y japonés 5.1
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Audionavegación y audiodescripción en castellano, Cortometraje extra "The Doraemons: El reino del dulce feliz" (30 minutos), Ficha técnica, Ficha de personajes, Tráiler japonés, Juegos, Doraemon en Cartoon Network, Galería de productos y Doraemon en DVD
Regalos: Muñeco andarín de Kibo y Camiseta de la película
Distribuidora: Luk Internacional
Fecha de lanzamiento: 11 de noviembre de 2009
Precio: 24,95 euros

Este mes tocan nuevos clásicos de Divisa. Aparte de estos dos títulos, también se ha puesto a la venta *Sin familia*. ¡Conócelos!

La nave fantasma

Hayato está de pesca con su familia cuando ve despeñarse un coche por el acantilado. Tras sacar del automóvil al matrimonio Kuroshio, comienza a llover. Así que deciden refugiarse en una mansión abandonada. Allí se les aparece un temible esqueleto fantasma. Era el capitán de un barco y dueño de la mansión hasta que, diez años antes, alguien lo envenenó e incendió su navío con la tripulación a bordo. Desde entonces, en las noches de tormenta el barco fantasma se muestra y hace naufragar los barcos que halla a su paso. El esqueleto fantasma no parará hasta castigar a su asesino. Unos días después, envía un robot gigantesco a destruir la ciudad. Tras la masacre, Hayato descubre un secreto y decide investigar qué pasó hace diez años.

LA NAVE FANTASMA

60 minutos
DVD9 / Todos los públicos
Audio: español y japonés
Subtítulos: español y portugués
Características especiales:
Menús interactivos, Selección de escenas, Tráiler y Otros títulos
Distribuidora:
Divisa Home Video
Fecha de lanzamiento:
21 de octubre de 2009
Precio: 9,95 euros

Las aventuras de ROBIN

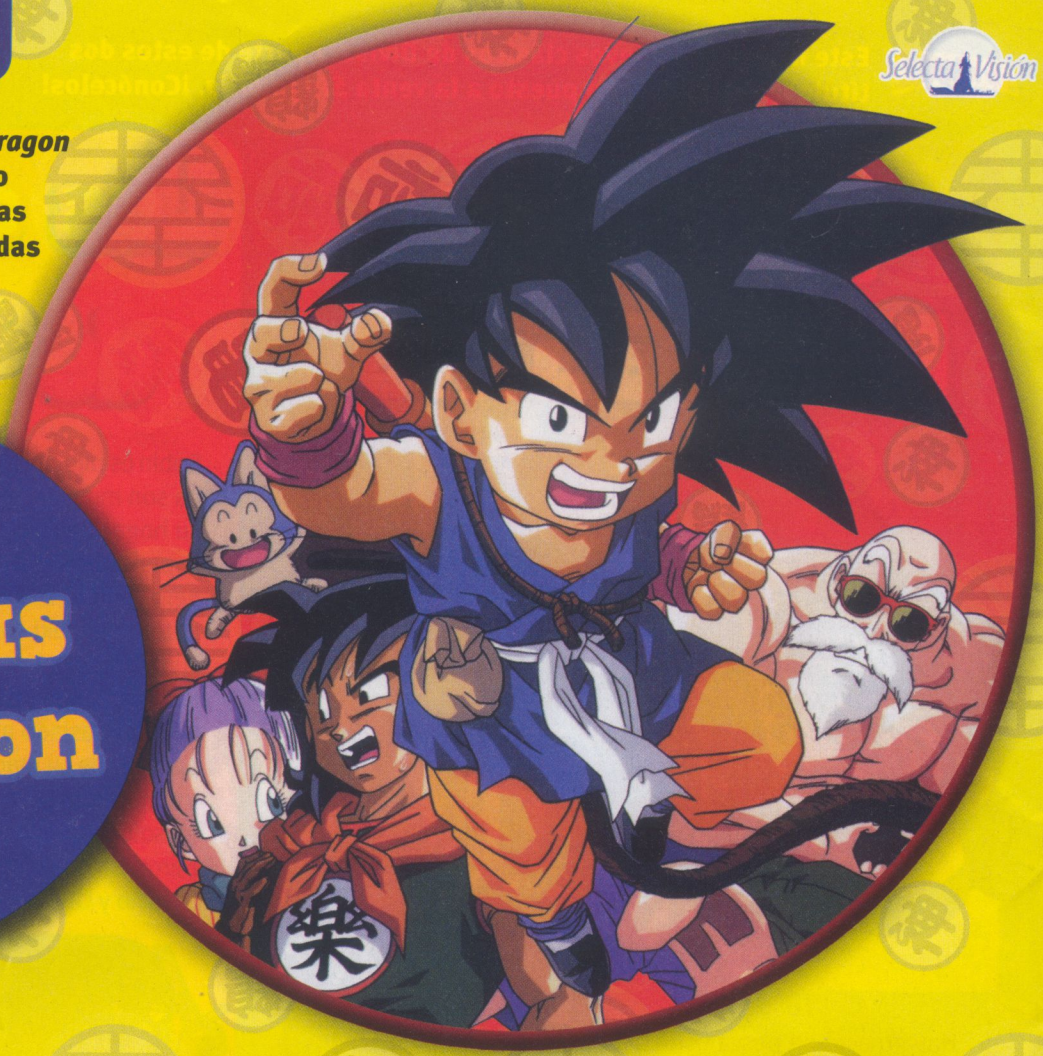
Robin es hijo del gobernador Ibaki. Tanto él como su hermana son muy amigos de los animales del bosque que rodea su hogar. La familia vive feliz hasta que sufre el acoso del superior de Ibaki, que exige casarse con su hija. Ante las negativas, el malvado Onikura quema el bosque y ordena detener a Ibaki como autor. El hombre muere en prisión y su familia, sin hogar ni dinero, acaba en la red de esclavos del intendente Sansho. La sirvienta de la familia muere durante el traslado al caer al río, y se convierte en sirena. Separados de su madre, Robin y su hermana sufren maltratos y penurias hasta que ella se ahoga en un lago. Al muchacho ya solo le quedan sus amigos animales. Con ayuda de un perro, un osezno y una ratita, Robin buscará vengarse de Sansho y Onikura.

LAS AVENTURAS DE ROBIN

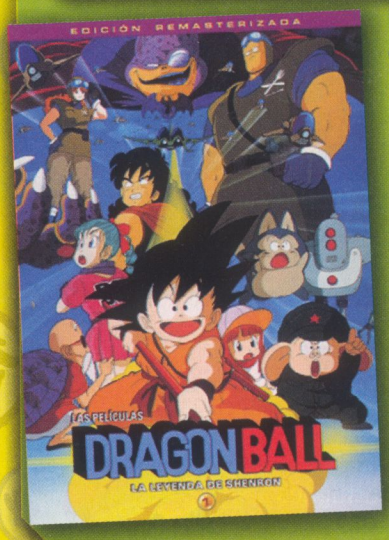
83 minutos
DVD9 / Todos los públicos
Audio: español y japonés
Subtítulos: español y portugués
Características especiales:
Menús interactivos, Selección de escenas, Tráiler y Otros títulos
Distribuidora:
Divisa Home Video
Fecha de lanzamiento:
21 de octubre de 2009
Precio: 9,95 euros

La edición de los largometrajes de *Dragon Ball* llega a su fin con el lanzamiento de las cuatro películas protagonizadas por un Goku todavía niño. Consideradas entre las mejores de la filmografía de la franquicia, te presentamos las cuatro una a una.

Las 4 películas de Dragon Ball



La leyenda de Shenron



El malvado rey Gourmes sufre una maldición por la cual, además de poseer un aspecto horripilante, debe comer un plato más exquisito que el del día anterior para no morir. Por ello, esquilma sus tierras en busca de rubíes que le permitan comprar mejores manjares día tras días. Los habitantes de los campos ya no pueden soportar más los abusos del tirano y envían a Panshi en busca del legendario maestro de artes marciales Mutenroshi. Por el camino, la niña conoce a un chico con cola de mono, una adolescente creída, un guerrero con fobia a las mujeres y un gato volador y un cerdo pervertido que pueden transformarse en lo que quieran. Juntos deciden ayudar a la muchacha cuando descubren que el tirano está reuniendo las bolas de dragón.

DRAGON BALL: LA LEYENDA DE SHENRON

50 minutos
DVD9 / NR-13
Audio: español 2.0, catalán 2.0, euskera 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica y Ficha artística
Distribuidora: Selecta Visión
Fecha de lanzamiento: 21 de octubre de 2009
Precio: 8,95 euros

Bola de dragón en DVD

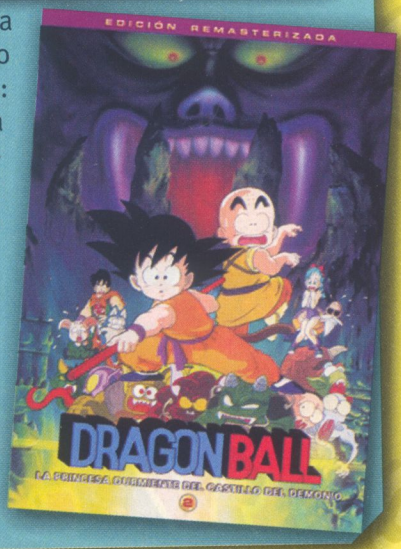
Selecta Visión ha sabido explotar bien el filón de la serie con unas magníficas ediciones. Los 291 episodios de *Bola de dragón Z* se han editado en 36 volúmenes de doble disco. Además, actualmente los está recopilando en las llamadas *Dragon Box*, de las que han salido a la venta 6 de los 7 cofres que conformarán la colección. En 8 volúmenes apareció *Bola de dragón GT* el año pasado. ¿Veremos pronto la edición remasterizada de la primera serie?

DRAGON BALL: LA PRINCESA DURMIENTE DEL CASTILLO DEL DEMONIO

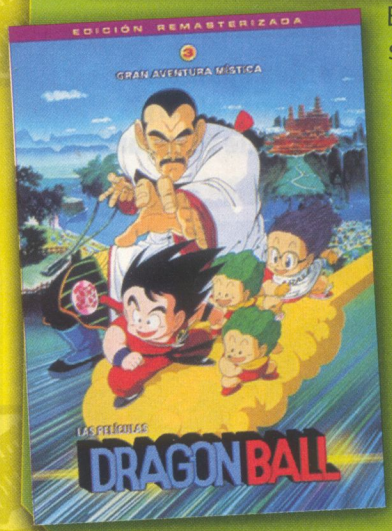
45 minutos
DVD9 / NR-13
Audio: español 2.0, catalán 2.0, euskera 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica y Ficha artística
Distribuidora: Selecta Visión
Fecha de lanzamiento: 21 de octubre de 2009
Precio: 8,95 euros

La princesa durmiente del castillo del demonio

Son Goku y Krilín acuden a la isla del Duende Tortuga para pedirle al gran maestro que los entrene. El anciano les pone una prueba para aceptarlos como alumnos: deberán traerle la Bella Durmiente que se encuentra en el castillo del demonio. Sus dos obedientes alumnos se dirigen al tétrico lugar, donde pronto se topan con hordas de diablos. Mientras tanto, los demonios secuestran a Bulma, que había acudido en busca de Goku junto con Yamcha. Ella será el sacrificio para que la Bella Durmiente despierte esa noche. Yamcha encuentra a Goku y Krilín, y les explica la situación. Entonces descubren que la Bella Durmiente es una joya. ¡Y que su poder es capaz de destruir el sol! Una gran batalla contra Lucifer, el jefe de los demonios, está a punto de comenzar.



Gran aventura mística



El emperador Chaoz está desolado porque ha perdido su querida muñeca. Su consejero, el Duende Grulla, le propone reunir las bolas de dragón para recuperarla. Confiado, el emperador accede a la idea y ordena a sus súbditos que busquen las siete esferas. Ignora que el Duende Grulla pretende usar las bolas de dragón para hacerse con el poder. Cuenta con la ayuda de su hermano, el asesino Tao Pai Pai, y de Ten Shin Han, el mejor amigo de Chaoz, que será el encargado de matar al emperador. El crimen tendrá lugar durante un torneo de artes marciales en el palacio imperial. A él acuden poderosos guerreros ya que el vencedor podrá pedir un deseo al emperador. Goku, Krilín y Yamcha participan, y se verán envueltos en la oscura trama que tiene lugar.

DRAGON BALL: GRAN AVENTURA MÍSTICA

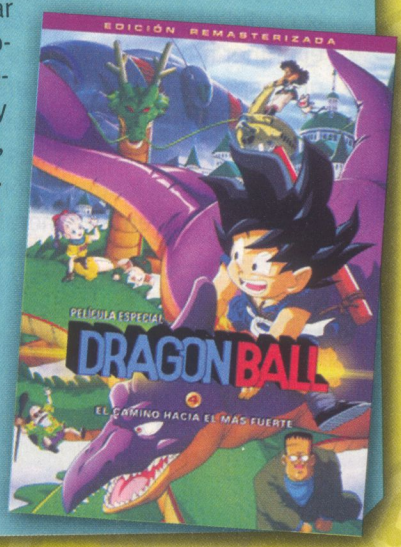
45 minutos
DVD9 / NR-13
Audio: español 2.0, catalán 2.0, euskera 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica y Ficha artística
Distribuidora: Selecta Visión
Fecha de lanzamiento: 21 de octubre de 2009
Precio: 8,95 euros

DRAGON BALL: EL CAMINO HACIA EL MÁS FUERTE

90 minutos
DVD9 / NR-13
Audio: español 2.0, catalán 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica y Ficha artística
Distribuidora: Selecta Visión
Fecha de lanzamiento: 21 de octubre de 2009
Precio: 8,95 euros

El camino hacia el más fuerte

La adolescente Bulma tiene entre ceja y ceja encontrar novio, y para lograrlo va detrás de las legendarias bolas de dragón. Se dice que aquel que reúna estas siete esferas mágicas podrá invocar al dragón Shenron y pedirle un deseo. En su viaje, Bulma conoce a Goku, un niño con cola de mono que tiene una gran fuerza. Como él posee una de las bolas de dragón, le ofrece viajar juntos hasta que haya podido reunirlas todas. Goku acepta y poco a poco el grupo crece con el bandido del desierto Yamcha y su mascota Puar, el cerdo Oolong –que puede transformarse en lo que quiera– y el viejo verde Mutenroshi, un legendario maestro de artes marciales. Su gran rival en pos de las bolas de dragón es el ejército de la Red Ribbon, que les pondrá en aprietos.



XV Salón del Manga de Barcelona

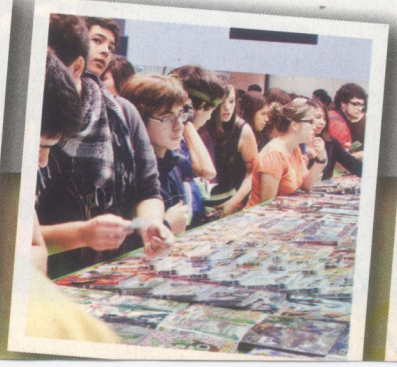
Los cuatro días más importantes del año para todo otaku, aquellos que desde meses antes aparecen marcados en el calendario, ya han pasado. Nuevamente La Farga de L'Hospitalet de Llobregat albergó el gran encuentro de fans de manga y anime de toda España. Fueron cuatro días de locura que te resumimos en este reportaje especial.

La edición de la crisis... o no

En las semanas previas a su celebración, se decía que era el Salón del Manga de la crisis. Sin embargo, no fue tan catastrófico, ni mucho menos. La ocupación de los puestos fue plena, las ventas estuvieron en una buena línea y el entusiasmo de los otakus congregados fue máximo. De hecho, la organización informó nada más cerrar las taquillas que la asistencia había sido de 60.000 personas, como el año pasado. Tal vez a causa del miedo a la crisis, la gran sorpresa fue la cantidad de ofertas existentes desde el primer momento. Si otros años había que esperar al último día para conseguir precios bastante rebajados, esta vez se podían encontrar ofertas suculentas desde la misma inauguración. Sin duda, eso animó las ventas generales.

Pocas novedades, mucho stock

Lo cierto es que las editoriales en general no se han mojado mucho este año. Había poquitas novedades, destacando por encima de todas las de Planeta DeAgostini Comics. Pero a cambio se podía encontrar un fondo editorial considerable. Entre las novedades destacables, la que acaparó mayor atención fue la edición especial de *Dr. Slump*, de Akira Toriyama (*Dragon Ball*). Las guías de *Dragon Ball* también triunfaron. En Norma destacaron los mangas de *Zelda* y lo nuevo de Clamp, *Kobato*. Tanto la esperada guía de lectura como las novelas de *Death Note* acapararon las ventas de Glénat. Por su parte, Ivrea satisfizo las ansias de los fans de los caballeros del zodíaco con el lanzamiento de *Saint Seiya: Next Dimension*.



Exposiciones

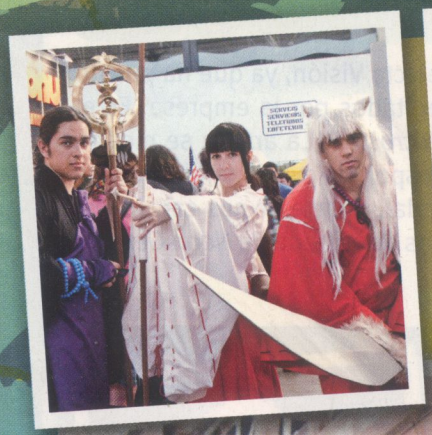
Variadas y diferentes, sin duda. Los visitantes podían disfrutar del homenaje póstumo a Yoshito Usui, creador de Shin Chan, con una muestra de originales. También del repaso a la carrera del dibujante Ken Niimura o de la visión del lejano Oriente del veterano ilustrador Luis Royo. El J-Fashion, es decir, la moda japonesa, también tenía su rinconcito, así como una selección de pinturas sobre Japón realizada por autores españoles. Arte, diversión y belleza reunidas en una misma sala.

Actividades para otakus

Las actividades de la decimoquinta edición del Salón tuvieron como eje central la moda japonesa. No en vano, acudían al acontecimiento las "embajadoras kawaii". Ellas son Yu Kimura, representante de la moda al estilo de Shibuya, y Misako Aoki, cuyo estilo domina Harajuku. Tanto Shibuya como Harajuku son barrios de Tokio, los dos más modernos y donde se encuentran las principales tiendas de ropa. Debido a la presencia de las dos jóvenes, se organizó un taller de moda japonesa y un pase de modelos de modistas españoles influenciadas por ella. Aparte de las proyecciones, conferencias y mesas redondas, también hubo un taller de modelismo, otro de dibujo manga y uno más de escritura japonesa. Tampoco hay que olvidar las siempre movidas ginkanas.

Tres espacios, más libertad

Nadie puede negar que la división de espacios ha hecho mejorar notablemente el evento. Por tercer año consecutivo, La Farga se vio acompañada del Centre Cultural Barradas como lugar que acogió las proyecciones y del Poliesportiu del Centre, donde tuvieron lugar los concursos de cosplay y karaoke. A excepción del sábado, día de mayor afluencia debido a las actividades que tenían lugar, tanto jueves como viernes y domingo se podía caminar tranquilamente por La Farga sin temor a recibir empujones y codazos. Pese a todo, la organización ha de ser consciente de la necesidad de cambiar de recinto en años venideros. La Fira de Barcelona, donde se celebra el Salón del Cómic de Barcelona, se antoja como una excelente opción.



Cosplay, disfrazarse con arte

Ir disfrazado daba derecho a entrada gratuita únicamente el viernes y los concursos de cosplay se celebraban entre viernes y sábado. No obstante, eso no impidió que los cuatro día se vieran centenares de personas de todas las edades vestidas como sus personajes preferidos. Los personajes de *Naruto* y *Death Note* fueron los más repetidos, aunque hubo una gran variedad y originalidad, como un "temible" Domo-kun, dos traviesos fantasmas Boo (de los juegos *Super Mario*) y un grupo de haditas de Doremi.

Los invitados

Taiyou Matsumoto y Issei Eifuku

Este año los invitados principales fueron los creadores de *Takemitsu zamurái. El samurái que vendió su alma*. Dibujante y guionista mantuvieron un encuentro con los fans en el que hablaron largo y tendido acerca de su trabajo. También firmaron ejemplares del título que presentaban y de su anterior obra, Tekkonkinkreet, tanto en La Farga como en la FNAC. Takemitsu zamurái presenta a Soichiro Seno, un samurái sin señor que vaga por Japón hasta asentarse en Edo. Este guerrero porta una espada de bambú en vez de una catana de acero. Cuando conoce a un niño llamado Kankichi, se ve envuelto en un caso de asesinatos y tramas políticas en la ciudad. Una curiosidad sobre el guionista: Eifuku se acaba de ordenar sacerdote tras superar un seminario budista. De ahí su vestimenta tan especial.

Yuka

La veterana cantante asistió invitada por Selecta Visión, ya que ha puesto voz a unas cuantas canciones de animes editados por la empresa. Es el caso de *Dragon Ball Z* o la serie de OVA *Macross II*. La artista se mostró interesada en el público español, que le correspondió ovacionándola en los dos conciertos que realizó en la Ciudad Condal. Aparte de sus canciones, interpretó otras tan populares como los temas de entrada de *Neon Genesis Evangelion*, *Escaflowne* y *Sailor Moon*.

Las embajadoras kawaii

En 2002, el Ministerio de Asuntos Exteriores de Japón nombró embajadoras de la cultura pop nipona a Misako Aoki y Yu Kimura. Desde entonces, estas dos jóvenes han viajado por diversos países fomentando el interés de la juventud extranjera por el estilo de moda japonés. Todo ello mientras compaginan sus carreras como modelo para sus respectivas marcas de ropa. Yu, además, es cantante en un grupo. Durante el Salón, las embajadoras kawaii participaron en una mesa redonda acerca del J-Fashion y posaron en varias sesiones frente al puesto del Consulado de Japón. Cualquiera que lo quisiera podía fotografiarse con ellas. Ambas se mostraron sorprendidas primero y alegres después al comprobar que muchas chicas españolas siguen la tan japonesa estética lolita.

ZOLA

FICHA

Nombre:	Zola
Color de pelo:	Violeta
Color de ojos:	Azul
Profesión:	Guerrera usuaria de sombras
Sombra:	Vampiro
Técnica de lucha:	Espada

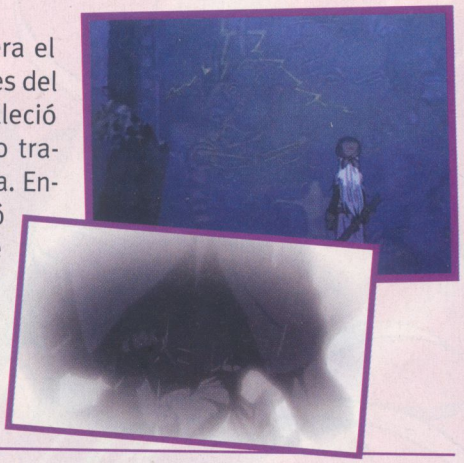
HISTORIA

Zola ha viajado durante largo tiempo investigando acerca del Libro de los Orígenes y los usuarios de sombras. Gracias a la información obtenida, está reuniendo a los descendientes de los legendarios guerreros de la luz. Yiro, Shu, Kluke, Marumaro, Bouquet y ella son seis de esos descendientes. Solamente falta una persona más para completar el grupo y poder enfrentarse al malvado rey Nene con posibilidades de victoria. Parece que ese malvado monarca y Zola tienen algo pendiente, y podría estar relacionado con la muerte del padre de la joven.

No se conoce mucho acerca de Zola, ya que es una mujer independiente y que no habla de sí misma. La líder natural del grupo se muestra firme en todo momento, aunque no es tan fiera como quiere hacer ver. Al ser la mayor, tiende a proteger a los demás. Cuenta con una poderosa sombra, Vampiro, y está especializada en el combate con espada. Luchar contra ella es arriesgarse a una derrota. El mismísimo general Logi perdió contra ella, como demuestra la cicatriz de su rostro.

PASADO

El padre de Zola era el jefe de excavaciones del reino de Grant. Falleció durante un trabajo tratando de protegerla. Entonces ella se alistó al ejército, donde aprendió a luchar y se convirtió en una maestra de la espada.



SOMBRA

La inseparable sombra de Zola posee un aspecto temible. Se llama Vampiro y no suele hablar, algo en lo que se parece a su ama.

COMPAÑEROS

Yiro es el primer compañero de Zola. Ella le enseña a combatir. En Talta se les unen Shu y Kluke. Más tarde aparecen Marumaro y Bouquet.

OBJETIVO

Zola tiene en mente acabar con el pérfido rey de Grant. Para ello reúne a los únicos siete guerreros que pueden lograrlo. Bajo su guía, espera devolver la paz al mundo y vengar la muerte de su padre.

COMBATE DE GIGANTES DRAGONES

Los dragones siempre han sido una de las criaturas que más han fascinado a la gente. Ahora llega a la DS un juego en el que podrás crear tu dragón perfecto y convertirlo en la más feroz criatura del mundo.

Si te apasionan estas criaturas aladas, tal vez las más populares de la literatura fantástica, sin duda este es tu juego. Adaptado especialmente para los más pequeños de la casa, nada más encender tu DS te introducirás en el increíble y misterioso mundo de los dragones. ¿Preparado para la aventura?

Tu dragón será el más fuerte

Entra en el fabuloso universo de los dragones mágicos. En él podrás crear, personalizar y controlar a tus propios dragones en un mundo plagado de estas poderosas criaturas legendarias. Solamente mostrando tu fuerza y venciendo a los dragones más peligrosos en tremendas luchas podrás hacer de tu dragón el mejor. Habita fortalezas inexpugnables, busca tesoros ocultos y haz evolucionar a tus dragones para dejar claro quién manda.

Hasta cuatro dragones podrás tener bajo tu control en un juego que desarrolla combates en tiempo real. Cada uno puede usar cinco modos de ataque distintos para erigirse en vencedor. Entre lucha y lucha, prepárate para pasártelo bien con un buen puñado de minijuegos. Además, agudiza la vista, porque te aguardan hasta 125 tesoros distintos. Para encontrarlos, explora el territorio por tierra... ¡o por aire, a lomos de uno de tus dragones! Conviértete en un aventurero entrenador de dragones y sé el protagonista de una aventura como las que se cuentan en los libros de fantasía heroica.

COMBATE DE GIGANTES: DRAGONES

COMPAÑÍA:
Ubisoft

GÉNERO:
Luchas

PLATAFORMA:
Nintendo DS

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1-4

DISPONIBLE:
Ya a la venta

AMIGOS CON DRAGONES

El modo multijugador permite organizar duelos y torneos para cuatro jugadores como máximo. Así que ya lo sabes, reta a tres amigos para comprobar cuál de vuestros dragones es el más fuerte de todos. Después de tanto tiempo personalizándolo, ha llegado la hora de la verdad.

NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA 5

NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA 5

COMPAÑÍA:
Namco Bandai

GÉNERO:
Acción

PLATAFORMA:
PS2

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1-2

DISPONIBLE:
Ya a la venta

La prolífica saga *Ultimate Ninja* regresa a la PlayStation 2 con su quinta aventura. Basada en la segunda parte de la historia de Naruto Uzumaki, sigue la estela de sus antecesoras y ofrece emoción por los cuatro costados.

Una de las consolas que se ha llevado más alegrías gracias a las misiones y combates ninja de Naruto ha sido la PlayStation 2. La saga *Ultimate Ninja* ha seguido toda la historia de los chicos de la Villa Oculta de la Hoja y ahora alcanza la segunda parte de la obra, *Naruto Shippuden*. ¡Enfréntate a los ninjas más fuertes y habilidosos de la serie sin miedo!

Regresa el hijo pródigo

Naruto regresa con su maestro Jiraiya a la villa, donde se reencuentra con sus viejos amigos tras dos años y medio. El Akatsuki está empezando a moverse para atrapar a quienes poseen un espíritu diabólico en su interior. Naruto es uno de sus objetivos, sin embargo, antes atrapan a Gaara. ¡Y hay que rescatarlo! Por otro lado, Sasuke ha aumentado su poder al lado de Orochimaru, aunque no piensa dejar que se apropie de su cuerpo. El destino de los dos chicos es reencontrarse, pero... ¿será como amigos o como enemigos?

El modo Historia permite ponerte en la piel de Naruto con su nuevo potencial de lucha, que podrás ir mejorando según cumplas misiones y venzas

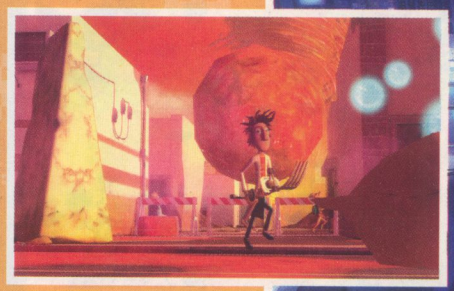
combates. Además, un amigo te puede acompañar en la aventura escogiendo un ninja entre un nutrido grupo de aliados. De ese modo, formaréis un equipo que, bien compenetrado, puede resultar invencible. No falta el imprescindible modo Lucha, que ofrece más de 60 personajes y 24 escenarios distintos para elegir. ¡Así que ya lo sabes, ponte las pilas y demuestra que tú eres el mejor ninja!

DESAJUSTE DE TIEMPOS

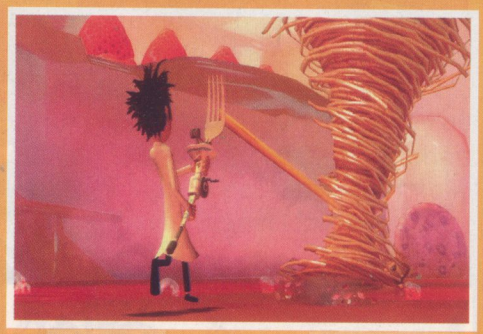
Cuando comenzaron a llegar los videojuegos de *Naruto*, las distribuidoras procuraron que coincidiera el momento que explicaba cada título con lo que se estaba viendo en televisión. Sin embargo, la lentitud con la que llegan las nuevas temporadas ha causado que eso se olvide. Así que los juegos ambientados en *Naruto Shippuden* ya llevan un tiempo entre nosotros, cuando esta segunda serie animada no se estrenará hasta el año que viene.

LLUVIA DE ALBÓNDIGAS

Basado en la película de animación homónima de la que tienes más información en este mismo número de *Mega Hiro*, este juego ofrece acción a raudales, en una misión de salvamento y lucha arcade contra el exceso de comida caída del cielo.



¡Esto sí que es una catástrofe alimentaria! Lo que en un principio parecía que sería la ansiada solución para el hambre en el mundo acaba convirtiéndose en un problemón. Por suerte, el causante de este desaguisado, el inventor Flint Lockwood se pone manos y artilugios a la obra y, acompañado del mono Steve, emprende la misión de salvar la ciudad de tanto meteorito alimentario. Con la ayuda de



las indicaciones de la guapa meteoróloga Sam Sparks ambos han de adentrarse en una veintena de escenarios de lo más pintorescos (de un castillo de gelatina a cascadas de helado) para mover, transformar y destruir comida mutante (empujando hamburguesas o desenrollando tornados de espaguetis, por ejemplo), avanzando entre alimentos gigantes y resolviendo algún rompecabezas de vez en cuando para avanzar de nivel.

Artilugios de cocina

Para poder salir victorioso del recorrido por los escenarios de la ciudad contarás con diversos aparatos, invenciones de Flint, que te serán muy útiles para superar los obstáculos y merendarse a los mutantes alimenticios: el rebanator, ideal para trocerar; el tridentor, para pinchar y transportar alimentos; la expiradora, para líquidos; el puñetazor, para la hora de las tortas; y el derretidor, para cuando las cosas se ponen calentitas. Asimismo, también contarás con un vehículo, el traga-todo, para recorrer las calles mientras recoges y eliminas los alimentos. ¡Un menaje de auténtico lujo!

LLUVIA DE ALBONDIGAS

COMPAÑÍA:
Ubisoft

GÉNERO:
Acción

PLATAFORMA:
Wii, PS3, X360, PSP, DS, PC

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1-2

DISPONIBLE:
Ya a la venta

EN COMPAÑÍA DE MONOS

El modo cooperativo está disponible solamente en las plataformas XBOX360, PS3, Wii y PC. No se diferencia mucho del modo aventura habitual, y lo juegan dos personajes: uno lleva a Flint y el otro a Steve el mono, el único amigo de Flint y aliado aquí para salvar al mundo.

POKÉMON
MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO

Ya tenemos aquí el último juego de Pokémon para DS. Se trata de una secuela del fantástico *Pokémon Mundo Misterioso: Exploradores del tiempo* & *Exploradores de la oscuridad*. Métete en la piel de un Pokémon y salva el mundo.

POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: EXPLORADORES DEL CIELO

COMPAÑÍA:
Nintendo
GÉNERO:
RPG
PLATAFORMA:
Nintendo DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1
DISPONIBLE:
Ya a la venta

A pesar de ser un humano, por algún motivo que desconoces te has convertido en un Pokémon. Mientras investigas el motivo de esa transformación, te encuentras con decenas y decenas de clases distintas de Pokémon. Porque el lugar en el que te encuentras es un mundo únicamente habitado por Pokémon.

La vida como Pokémon

Nada más empezar el juego, tienes que realizar un curioso test de personalidad. Con él se determinará a qué tipo de Pokémon te pareces más de entre los 19 Pokémon de inicio posibles. Tras eso, comienza la aventura. A lo largo de multitud de escenarios, tendrás que cumplir un buen montón de misiones mientras te topas con cerca de 500 Pokémon distintos. A todos ellos deberás intentar convencerlos de que se unan a ti para salvar el mundo. Entre misión y misión, también sucederá algo interesante. Tendrás la oportunidad de aprender más sobre algunos de los Pokémon principales, como saber por qué Wigglytuff se hizo explorador o qué fue de Grovyle y Dusknoir después de su gran batalla.

Al igual que en sus predecesores, la conexión wi-fi entre dos DS y a Internet te permitirán hacer cosas exclusivas. Por ejemplo, intercambiar objetos con tus amigos, tanto de este juego como de los dos anteriores. Y también acceder a misiones especiales o rescatar a un colega que se haya quedado encerrado en alguna mazmorra. Por todo ello, tanto si juegas solo como en equipo, te divertirás mogollón viendo la vida como un Pokémon.

EXTRA CON POKÉMON LEGENDARIO

Conforme vayas avanzando en el juego, desbloquearás jugoso material extra. Aparte de escenarios ocultos o aspectos alternativos de los Pokémon, lo más interesante es la aparición del legendario Pokémon Shaymin. Como recordarás, este simpático Pokémon aparece por primera vez en la décima película, *Giratina y el defensor de los cielos*.

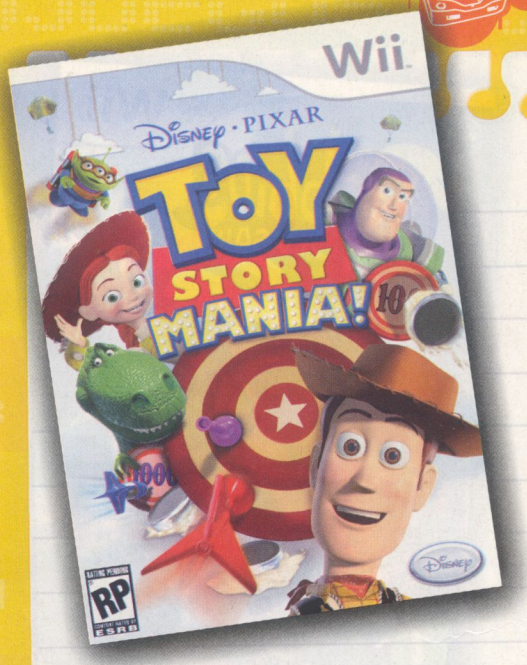
TOY STORY MANIA!

Si eres fan de las películas de la saga Toy Story no te puedes perder este juego de Wii creado específicamente para que disfrutes de sus personajes más conocidos al mismo tiempo que ejercitas tu puntería.

Ya estás reuniendo a toda la familia en el comedor, porque este es uno de esos juegos en los que van apareciendo papis y hermanos por la puerta y se van apuntando a la partida. En total hay unos 25 juegos que están basados todos en pruebas (muy jugables y sencillas en su planteamiento) de habilidad y puntería (disparos, golpeos, aros, pesca...), ambientados en escenarios que recuerdan a las escenas de las famosas películas de Pixar y que, por supuesto, cuentan con la participación de Woody, Buzz y el resto de simpáticos personajes que en ellas aparecen. En concreto, muchas de las pruebas se han inspirado directamente en las atracciones del mundo Toy Story existentes en los parques temáticos Disneyland Resort y Walt Disney Resort en Estados Unidos, así que si eres un fan de *Toy Story*... ¡no te puedes quejar! Para demostrar lo certero que eres deberás usar el Wiimote con precisión, aunque también puedes emplear un accesorio creado adrede para el juego (tienes más información en esta misma página).

Diversión tridimensional

Algunos de los minijuegos que encontrarás en este título se han pensado para ser vistos y jugados en tres dimensiones. Por ese motivo, en el mismo pack encontrarás unas gafas específicas (las típicas con un ojo en rojo y el otro en azul) que deberás ponerte para poder gozar de la sensación 3D. Sin ser una sensación del todo real, la verdad es que apuntar a algo que parece que tiene volumen y está delante de ti aporta un nuevo aliciente a la dinámica de juego, ¡así que no busques excusas si estás fallón!



TOY STORY MANIA!

COMPAÑÍA:
Disney Interactive

GÉNERO:
Minijuegos

PLATAFORMA:
Wii

IDIOMA:
Español

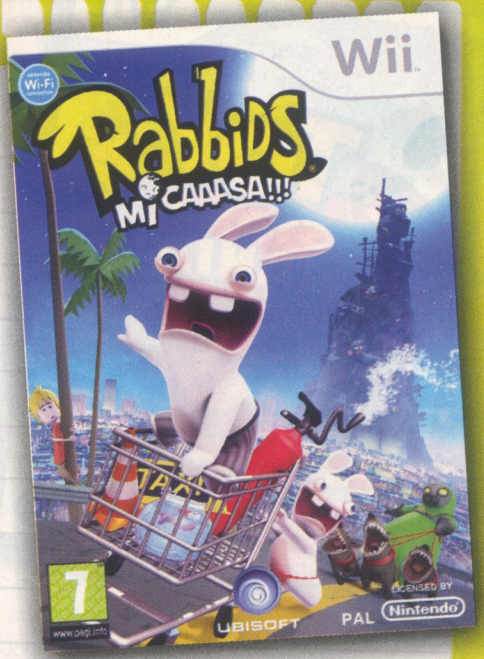
JUGADORES:
1 - 4

DISPONIBLE:
Diciembre 2009

PISTOLA DE RAYOS

Acompañando el lanzamiento del juego también tienes la opción de adquirir un periférico hecho ex profeso y que hará las delicias de los fans de Buzz Lightyear: la pistola Toy Story Mania Ray Gun. Con un look que recuerda al del famoso guerrero del espacio y más allá, es un accesorio chulísimo y muy útil para no fallar ni un disparo en el juego.

RABBIDS: MI CAAASA!!!



El mundo de los videojuegos estaba cometiendo una tremenda injusticia con estos traviesos y gamberros conejos invasores. Al fin se les ha hecho justicia y tienen un juego para ellos solitos en el que debes ayudarles a regresar a su hogar.

RABBIDS: MI CAAASA!

COMPAÑÍA:
Ubisoft

GÉNERO:
Aventuras

PLATAFORMA:
Wii, DS

IDIOMA:
Español

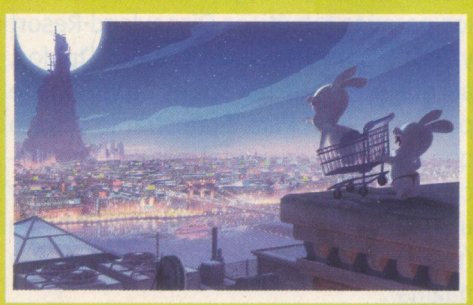
JUGADORES:
1-2

DISPONIBLE:
Noviembre 2009

La luna brilla en el cielo y a los rabbids les entra la morriña. Deseosos de regresar hasta su hogar lunático, los rabbids traman recopilar todo tipo de objetos (mascotas, ruedas, comida), para levantar una gran torre, tan alta como la luna, porque de hecho se trata de eso: acumular trastos y trepar por ellos hasta el satélite. ¿Un plan estúpido? Sí, ¡qué esperabas de ellos! De este modo, se lanzan a recopilar todo lo que pillan en 15 escenarios, en 40 misiones desternillantes y repletas de parodias y humor inteligente. Sin embargo, los humanos, estúpidos consumistas aborregados que se pasan la vida o en el trabajo o comprando, no aceptan de buen grado que se les saquee, y liberan a unos terribles cazadores de rabbids: los Verminators. Estos seres, acompañados de temibles perros de presa, persiguen a los conejitos extraterrestres por toda la ciudad, y son un auténtico incordio.

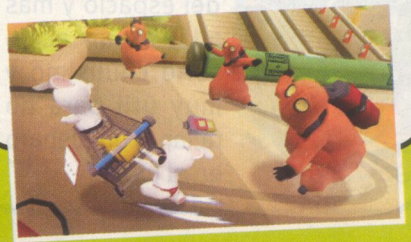
Conducción temeraria

Para corretear como locos por la ciudad recolectando a saco hace falta algo con ruedas que sirva a la vez para almacenar... ¡un carrito de la compra! Gran parte del juego se basará en la conducción de este singular vehículo: la velocidad se controla con el nunchaku, y el resto de acciones que los rabbids llevan a cabo mientras vociferan y corren montados en él, se ejecutan con el Wiimote. Podrás chocar, saltar, volar, planear, flotar... Por otra parte, si la poli te persigue: ¡roba su coche y utilízalo en tu propio beneficio! De este modo, puedes cambiar el efectivo pero algo cutre carrito por un vehículo más escandaloso, rápido y, para qué negarlo, más molón.



¿DÓNDE ESTÁ RAYMAN?

Aunque en un principio se había apuntado la posibilidad de que el famoso superhéroe apareciera en esta entrega, ni que fuera en un cameo, lo cierto es que no asomará su nariz en el juego. Por esta vez, el protagonismo será exclusivo de los rabbids, y de los correspondientes villanos que les harán la vida imposible, ¡pobres criaturitas!



¡Shin chan se embarca en una gran aventura para frenar a los malvados invasores con la ayuda de los PLASTIPODERES!

Shinchan Contra ¡Los Plastas!

¡LA AVENTURA MÁS FLIPANTE EN TU NINTENDO DS™!

3 www.pegi.info

LUK INTERNACIONAL S.A.

BANDAI NAMCO Games

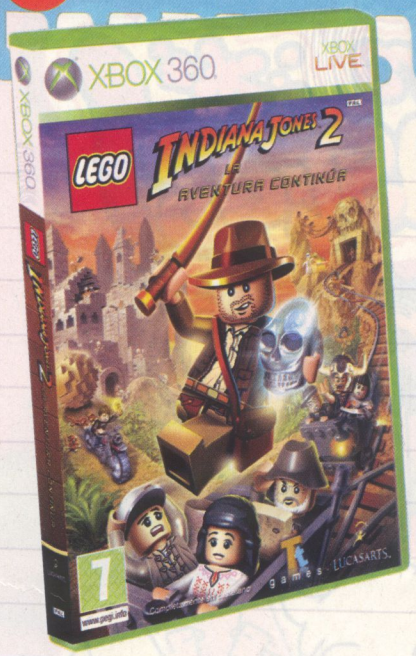
NINTENDO DS™

505 GAMES

Original works © 1990 USUI YOSHITO. Animation series and products derived thereof © 1992-2009 SHIN-EI Animation & TV Asahi Corporation. All rights reserved. "Shin chan" and related trademarks are owned by TV Asahi Corporation. Licensed by LUK Internacional S.A. & TV Asahi Corporation. © 2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by 505 Games. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo and Nintendo DS are trademarks of Nintendo.

LEGO INDIANA JONES 2
LA AVENTURA CONTINÚA

El aventurero más popular del cine vuelve a visitar los videojuegos bajo su aspecto de Lego. Échale imaginación para crear construcciones y solventar los problemas que surjan en unas aventuras la mar de emocionantes.



LEGO INDIANA JONES 2 LA AVENTURA CONTINÚA

COMPAÑÍA:
LucasArts

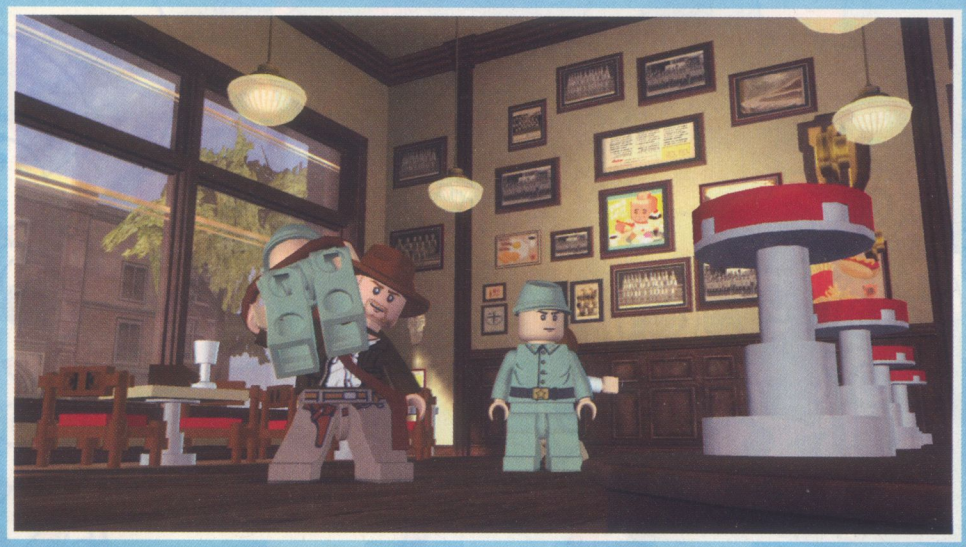
GÉNERO:
Acción/Aventuras

PLATAFORMA:
Wii, DS, PS3, PSP, Xbox 360 y PC

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1-2

DISPONIBLE:
Ya a la venta



Después del éxito de juegos como *Lego Indiana Jones: The Original Adventures* y Lego Star Wars, la segunda incursión del famoso arqueólogo en el mundo Lego llega a España. Todas las plataformas serán testigo de una gran aventura en la que tú, como Indiana Jones, deberás crear tus propias construcciones Lego para poder avanzar y cumplir las misiones.

Aventuras de cine

En este juego, te convertirás en el profesor Jones y revivirás sus aventuras en la pantalla de cine: la lucha frente a los nazis en pos del Arca de la Alianza (*Indiana Jones en busca del arca perdida*), el enfrentamiento contra una peligrosa tribu indígena (*Indiana Jones y el templo maldito*), la búsqueda del Santo Grial (*Indiana Jones y la última cruzada*) o la aventura tras una enigmática calavera de cristal (*Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal*). Así que prepárate para un sinfín de emociones y acción.

Lego Indiana Jones 2: La aventura continúa te ofrece vivir los momentos más famosos de esta tetralogía cinematográfica en un fantástico modo Historia. Recorre laberintos creando construcciones Lego para seguir avanzando, usa los vehículos que encuentres en tu camino para trasladarte a otro lugar o para huir de tus enemigos, emplea lo que tengas a tu alrededor para luchar y recolecta objetos para desbloquear los más de 60 personajes secundarios. Si no te ves capaz de lograrlo tú solo, invita a un amigo a jugar al modo cooperativo. Seguro que los dos repetiréis los éxitos del gran Indiana Jones.

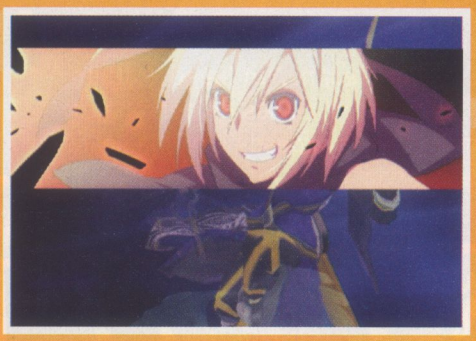
MODO AVENTURA PERSONAL

Por primera vez en los videojuegos de marca Lego existe un modo de juego en el que tú crearás tu propia aventura. Es decir, podrás crear los niveles y colocar obstáculos que luego deberás superar. Usa los objetos y vehículos disponibles para dificultar el camino. ¡Será como hacer tu propia película!

TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD

Prepárate para vivir increíbles aventuras en una de las sagas de videojuegos RPG más populares de Japón. Ponte en la piel de Emil o Marta, caza monstruos mediante emocionantes luchas y descubre la verdad sobre los cambios en su mundo.

Namco Bandai acaba de lanzar un juego que promete emociones fuertes y horas de entretenimiento a los amantes de los RPG de aventuras. La secuela del mítico *Tales of Symphonia* de Gamecube ha levantado una gran expectación y seguro que los poseedores de Wii quedaréis satisfechos con este título imprescindible.



Un viaje en pos de la verdad

El mundo de Emil Castagnier y Marta Luadi ha cambiado enormemente en apenas dos años. Para conocer las causas de que miles y miles de monstruos campen a sus anchas, ambos buscan información que los acerque a la verdad. Ahora bien, el viaje es peligroso. En su camino se pueden encontrar con más de 200 clases distintas de monstruos con los que luchar. Al menos, en caso de vencerlos, pasarán a pertenecerles y pelear a su lado. Luego, si los alimentan y cuidan debidamente, evolucionarán a criaturas más poderosas.

Tales of Symphonia: Dawn of the New World ha mejorado a su predecesor hasta dotarlo de una tremenda jugabilidad y un estupendo aspecto estratégico. Dado que incluye una gran cantidad de personajes a elegir como aliados, te permite crear un grupo ideal para cada situación. La versión europea del juego, además, cuenta con contenidos exclusivos: el modo Galería, para ver bocetos originales y revivir las escenas más importantes del juego; y un amplio abanico de máscaras y accesorios para la cabeza de Emil y Marta, lo que provocará nuevos efectos especiales durante los combates. ¡La aventura empieza ya y estos héroes te necesitan!

TALES OF SYMPHONIA DAWN OF THE NEW WORLD

COMPAÑÍA:
Namco-Bandai

GÉNERO:
RPG

PLATAFORMA:
Wii

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1 - 4

DISPONIBLE:
Ya a la venta

KOSUKE FUJISHIMA, EL DISEÑADOR

A primera vista, este nombre probablemente no te diga nada. Sin embargo, es uno de los autores de manga más reputados de los últimos 20 años, creador de obras como *¡Ah, mi diosa!* (actualmente publicada en España por Norma Editorial) o *¡Estás arrestado!* Compagina su trabajo en el cómic con el diseño para videojuegos, donde destaca su arte en la popular saga *Sakura Taisen*.

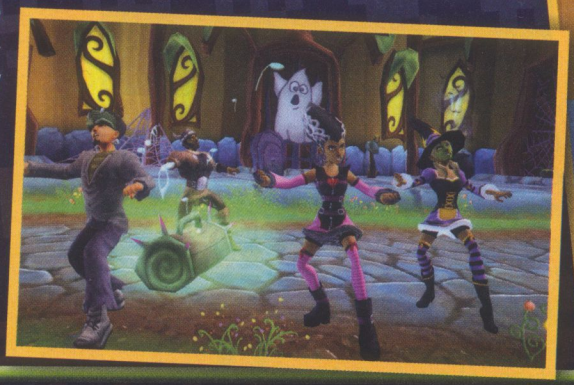
ZONA VIRTUAL

Este mes cobran especial protagonismo los juegos de rol online para PC, de los que te hacemos una pequeña selección... ¡sin olvidar las consolas virtuales y el móvil, claro!

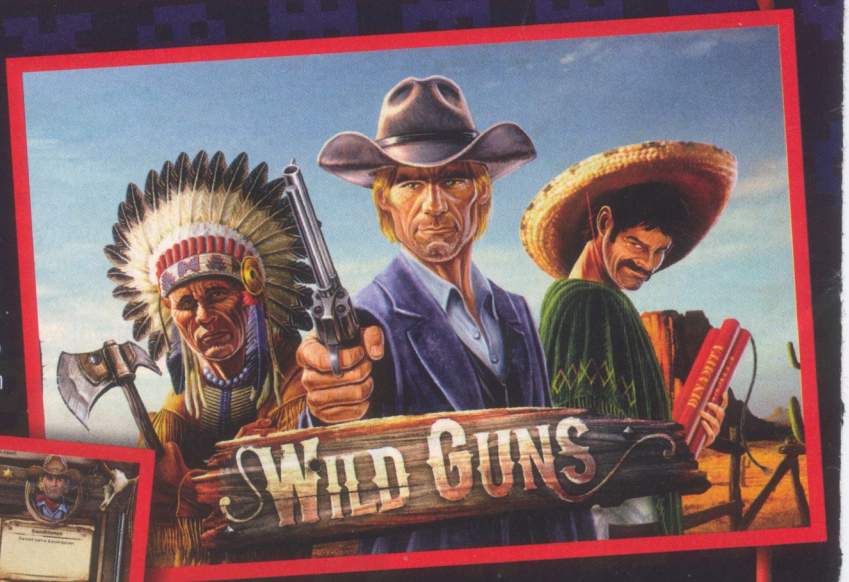
JUEGOS ONLINE

¿CONOCES FREE REALMS?

Los juegos online están más de moda que nunca. Uno de los que más furor está causando últimamente es *Free Realms*, un juego gratuito que ofrece una enorme variedad de opciones, clases de personaje y profesiones: puedes ser prácticamente de todo, desde un ninja hasta un cocinero, pasando por un héroe de leyenda, claro. Además de incluir un montón de minijuegos y la opción de crear un grupo con tus amigos en la vida real, *Free Realms* se caracteriza por sus constantes actualizaciones y novedades. Sin ir más lejos, las dos últimas han sido un minijuego de fútbol y nuevos contenidos basados en Halloween. Más información en **www.freerealms.com**.



WILD GUNS



Sin duda el western es una de las temáticas menos frecuentes en el mundo de los juegos online. Por eso te hablamos de *Wild Guns*, un juego online (se juega a través del navegador) en el que deberás elegir entre tres bandos (vaqueros, indios y mexicanos) y desarrollar tu poblado por turnos. Las opciones a tu disposición serán de lo más variado, y tendrán como objetivo principal hacer crecer tu asentamiento. Claro que si por el camino reúnes una pequeña fortuna en oro, tampoco pasa nada. *Wild Guns* aún no ha sido lanzado en España, pero puedes encontrar más información en la página **www.wildguns.es**.

DOFUS

Ya el mes pasado te habábamos de *Dofus*, el juego online que está arrasando entre los internautas de todo el mundo. Pues bien, desde el próximo 2 de diciembre el juego contará con su versión 2.0, que incluye un montón de novedades interesantes...

Dofus es un juego online de temática fantástica que ya ha cautivado a más de 25 millones de jugadores en todo el mundo. Ambientado en el llamado "Mundo de los doce" porque doce son las clases de personaje existentes. Como en casi todos los juegos de este tipo, una vez hagas tu personaje lo podrás ir mejorando subiéndolo de nivel y ganando experiencia... ¿y cómo se gana experiencia? Pues sí, como siempre: completando misiones y derrotando monstruos, entre otras cosas. Con cada nuevo nivel, recibirás una serie de puntos que podrás repartir entre tus características, convirtiéndose así poco a poco en un héroe de leyenda, hasta un nivel máximo de 200... aunque para eso te hará trabajar bastante duro.

UN MUNDO A TU DISPOSICIÓN

Pero otra de las virtudes de Dofus es la interactividad que ofrece. Además de tener todo un mundo virtual a tu alcance, por el cual puedes moverte y hablar con un montón de personajes reales, podrás unirte a otros jugadores y formar grupos con los que podrás completar misiones más fácilmente. También podrás asumir una profesión específica (con sus correspondientes ventajas) e incluso unirte a su gremio. En resumidas cuentas, que tienes infinidad de opciones disponibles para hacer lo que te apetezca y cuando te apetezca. Lo mejor de todo es que, aunque Dofus es un juego de pago, también tiene una opción de juego gratuito que te permitirá experimentar el Mundo de los Doce en toda su amplitud, en especial ahora que con la versión 2.0 del juego, todo el interfaz se ha visto mejorado y agilizado para que disfrutes al máximo del juego. ¿A qué esperas? ¡Entra en **www.dofus.com** y prepárate para descubrir un nuevo mundo!

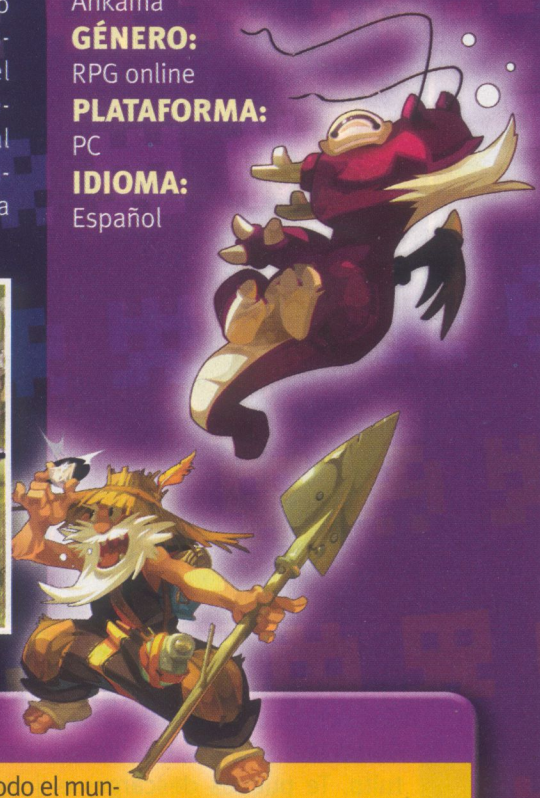
DOFUS

COMPAÑÍA:
Ankama

GÉNERO:
RPG online

PLATAFORMA:
PC

IDIOMA:
Español



ÉXITO Y DIVERSIFICACIÓN

Tan grande ha sido el éxito de *Dofus* en todo el mundo desde su creación en 2004 que, además del juego principal, también existe *Dofus Arena* (la versión "torneo") y *Waku*, una "secuela" de Dofus. También está previsto que haya una edición física de Dofus en tiendas para el año que viene. Por si eso fuera poco, ya se ha publicado en nuestro país la revista oficial, y pronto se publicarán cómics inspirados en el juego... ¡un éxito absoluto, vaya!

RUNES OF MAGIC

RUNES OF MAGIC

COMPAÑÍA:
Frogster
GÉNERO:
RPG Online
PLATAFORMA:
PC
IDIOMA:
Español

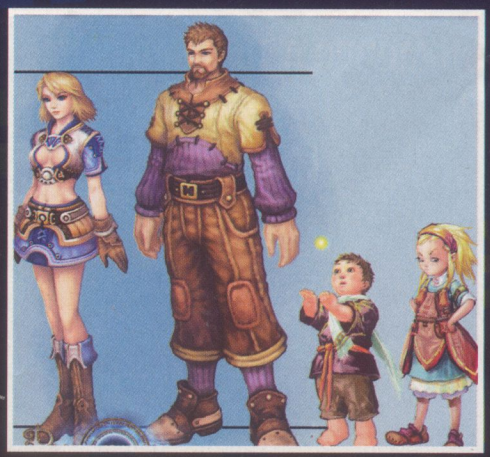
Este mes la cosa va de juegos online de temática medieval fantástica. Si antes te hablábamos de Dofus, ahora le toca el turno a *Runes of Magic*, el juego que ha provocado una pequeña revolución en el sector por su cuidada producción... y por ser gratuito, claro.

En *Runes of Magic* podrás elegir entre ocho clases de personajes iniciales diferentes, entre las que se encuentran los típicos arquetipos del género: guerrero, ladrón, mago... A partir de ahí, el mundo de Taborea, que así se llama el universo en el que está ambientado el juego, estará a tu disposición. El método para descubrir el mundo y mejorar tu personaje será el de siempre: emprender misiones y derrotar enemigos y monstruos.

COMBATES... Y ALGO MÁS

Pero aunque los combates tienen una gran importancia en *Runes of Magic*, también puedes enfocar tu personaje desde una perspectiva pacífica. Por ejemplo, puedes dedicarte a perfeccionar tus habilidades manuales creando objetos mágicos usando las runas que dan nombre al juego, y tienes incluso a tu disponibilidad la opción de ser un personaje multiclase: ¿que empezaste siendo un guerrero pero ahora te apetecería más ser un ladrón o un mago? No hay problema, porque llegado un momento podrás cambiar a esa clase, sin perder los beneficios de tu clase de personaje previa (¿has oído hablar de los guerreros magos, por ejemplo?). Naturalmente, también puedes formar grupos, unirte a gremios e incluso tener tu propia residencia, cuyo aspecto irá mejorando a medida que lo haga tu personaje.

¡Más información sobre el juego en **www.runesofmagic.com**!



PAGA... POR OTRAS COSAS

Como te decíamos, una de las virtudes de *Runes of Magic* es que es gratuito. Te puedes descargar el juego de forma completamente gratuita, aunque existe una versión a la venta que incluye una serie de objetos y ventajas especiales no disponibles en la versión normal. Solo tendrás que pagar algo en el caso de que quieras comprar objetos especiales para tu personaje, como armas, armaduras, monturas u otros objetos, por lo general mágicos. Pero por lo demás, el juego es totalmente gratuito...

MÓVIL Y TIENDAS VIRTUALES

BEN 10 MOUTHOFF

¿Eres un fan absoluto de *Ben 10*? ¿Tienes un iPhone? Pues estás de enhorabuena, porque se acaba de lanzar el *Ben 10 MouthOff*, una divertida aplicación para iPhone que te permitirá hablar a través de la boca de cualquiera de los alienígenas que protagonizan la popular serie de animación de Cartoon Network. Para ello solo hace falta que selecciones el personaje en cuestión en la pantalla de la aplicación, que imita el Omnitrix. ¡Y además, en pantalla aparecerá la boca del alienígena en cuestión!

HEAVY WEAPON

Disponible en: PS Network (PS3), XBLive (360)
Pero si tanto juego online y tanto personaje diferente te aburre y tú lo que quieres es acción pura y dura, nada mejor que recurrir a los clásicos Y es que ya está disponible, en PlayStation Network, la nueva versión de *Heavy Weapon*, un juego que ya salió hace unos años y que ya existía para Xbox 360. Empezarás el juego manejando un tanque, con el que deberás avanzar a lo largo de las 19 fases del juego en las que te enfrentarás con un montón de enemigos (y jefes) mientras vas acumulando nuevas armas y power-ups. Hay de todo: armas nucleares, lásers y mucha, mucha acción en juego sencillo, directo y espectacular.

¡QUE VIENEN LOS GALOS!

Astérix y Cleopatra es el título del juego protagonizado por el galo más famoso de los cómics del que ya puedes disfrutar en tu móvil. Ambientado en una de las aventuras más famosas del pequeño galo, el juego te pone en la piel de Astérix (y Obélix) cuando viaja a Egipto. Allí los dos amigos conocerán a Cleopatra y deberán superar numerosas pruebas para complacer a la reina de Egipto. En total, 11 niveles de acción, pruebas y aventuras en las que deberás aprender a manejar a ambos personajes para alcanzar tus objetivos. De lo contrario, podrías provocar la temible ira de Cleopatra...

LLUVIA DE ALBÓNDIGAS

Los inventos de Flint Lockwood siempre acaban en fracaso, pero esta vez parece que ha solucionado uno de los grandes problemas de la humanidad: ¡los alimentos llueven del cielo! ¿Se ha acabado por fin el hambre en el mundo?

Sin embargo, no todo resulta tan maravilloso y los problemas ante tanto diluvio empiezan pronto a dejarse notar como una comida pesada. Flint se siente responsable por cómo han ido las cosas y emprende una arriesgada misión para eliminar el invento fallido que ha creado. Para solucionarlo cuenta únicamente con la compañía de Steve, un mono de laboratorio que es su único amigo, con los artilugios que ha ido creando en todos estos años de fracasos continuados, y con Sam.

AMOR POR LA METEOROLOGÍA

Samantha Sparks, la primera en dar la increíble noticia de la lluvia de comida, es una meteoróloga que sueña con la fama televisiva y además es el viejo amor (platónico) de niñez del bueno de Flint. Se verá envuelta en la trama, al principio de buen grado porque potencia su carrera, pero luego muy a su pesar. Y es que la ciudad, y todo el planeta, están amenazados por una auténtica invasión de hamburguesas, pasteles y demás... ¡e incluso por alimentos mutantes que sembrarán el pánico por doquier!

TORNADOS DE ESPAGUETI

En sintonía con las películas de la factoría Pixar, predominan las situaciones de humor absurdo, las parodias y guiños a otros filmes y los efectos espectaculares aplicados a la animación. Así, por ejemplo, seguro que sabrás identificar escenas que recuerdan a pelis de cataclismos como *Twister*, *Armageddon* o *Independence Day*... ¡aplicadas a un caos alimentario, eso sí!

Personajes

FECHA DE ESTRENO: 4 DE DICIEMBRE

FLINT LOCKWOOD

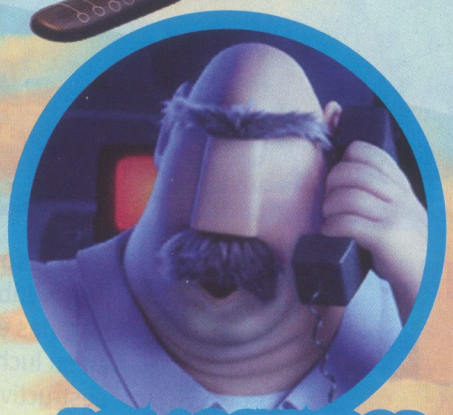
Capaz de transformar el agua de una lata de sardinas en alimento para todos, Flint sin embargo nunca ha sido un inventor especialmente lucido. Año tras año ha ido fracasando en sus tentativas de crear algo útil, pero por fin parece que ha logrado su objetivo. Ingenuo y tozudo hasta la médula, Flint vive ensimismado en su mundo y en sus sueños de pasar a la posteridad y deberá armarse de valor y recuperar antiguos artilugios de su invención para enfrentarse a un bocado difícil de tragar.

STEVE

Gracias al Traductor de Pensamientos de los Monos, uno de los absurdos inventos de Flint, sabemos exactamente qué es lo que piensa este mono de laboratorio: "¡comer!". Sin embargo, Steve acaba encariñándose de Flint (y al revés), y el primate acaba convirtiéndose en el único amigo del inventor, que no es que tenga demasiada vida social.

SAM SPARKS

Samantha es una joven y entusiasta meteoróloga. Flint está coladito por sus huesos desde que era niño, y de hecho trataba de impresionarla creando mil y un inventos. Cuando Sam asiste a la primera lluvia de hamburguesas y la retransmite, ve como su carrera va en ascenso con cada nuevo fenómeno meteorológico. Sin embargo, es ella misma quien detecta que algo no va bien y que se acerca un cataclismo fuera de lo normal.



TIM LOCKWOOD

Al padre de Flint le gustaría que su hijo se dedicara a cosas más productivas y trata de aconsejarle una y otra vez que cambie de vida. El problema es que siempre se expresa con metáforas, que el bueno de Flint es incapaz de entender.

EARL DEVEREAUX

Es fuerte, es severo y no va a permitir que nadie se salte las leyes en su ciudad. Earl es un poli valiente y decidido que pasará de atacar a las rosquillas a defenderse de las hamburguesas, entre otros alimentos peligrosos. En la versión original le pone la voz Mr. T., el mítico M.A. Barracus de la serie ochentera El Equipo A.

LOS MEJORES HÉROES MARVEL EN DISNEY XD

Este canal se pone las mallas superheroicas y programa en otoño dos auténticas joyas para los fans del género. Por una parte, los años mozos en los que se forjó el hombre de hierro, y por otra la imprescindible serie *X-Men*. Ambas emisiones pertenecen a la programación especial Maratón Superhéroes, en la que también se incluyen episodios de *Spiderman*, *Los 4 Fantásticos* y *El increíble Hulk*.

IRON MAN, DE ADOLESCENTE

En espera de la segunda entrega en cine de este superhéroe, puedes conocer más sobre Tony Stark en esta serie de animación en 3D en la que se explica su adolescencia. Tony, un prodigio creando artefactos tecnológicos, se enfrenta al villano Stane y su organización, a quien acusa de haber matado a su padre en un accidente aéreo y que planea dominar el mundo. Pero Tony no estará solo: además de su prodigiosa armadura y los inventos que es capaz de construir, también contará con la ayuda de sus amigos James Jim Rhodes y de la guapísima Pepper Potts, una chica que es una auténtica crack de la informática. Como ves, se trata de un argumento típico de superhéroes, pero con el atractivo de estar ambientado en la adolescencia de los protagonistas.

ACCIÓN MUTANTE CON X-MEN

Considerada una de las mejores series de animación de superhéroes, *X-Men* narra las aventuras de los famosos mutantes, que ya conocerás de los tebeos o de las múltiples versiones cinematográficas. Liderados por el profesor Xavier. Cíclope, Lobezno, Pícara, Jean Grey y Júbilo protagonizan en la tele las mejores historias explicadas en las páginas de los cómics, en su lucha incansable contra el mal y los planes destructivos de Magneto, contrario a la coexistencia entre humanos y mutantes. De modo que se garantizan personajes carismáticos, batallas espectaculares y un excelente nivel de animación. De hecho, la serie es la más extensa del Universo Marvel, y consta de 5 temporadas; ¡un total de 76 capítulos con lo mejorcito de la acción superheroica!

X-MEN, REEDITADOS EN DVD

Si te gusta la serie *X-Men* no te puedes perder la reedición en DVD de sus dos primeras temporadas (divididas en cuatro partes). La primera, salió a la venta el 14 de octubre, y la segunda el 11 de noviembre. Cada temporada consta de 13 episodios, y lleva unas cartas coleccionables Top Trumps de regalo.

¡NUEVA REVISTA!

LLEGAN LOS Xenox®

SPACE WARRIORS

¡YA EN TU QUIOSCO!

¡CON UN SOBRE DE REGALO!

¡LA REVISTA DE LOS GUERREROS ESPACIALES!

BAZAR

Se acerca navidad y eso, además de buenas intenciones de paz y armonía significa vacaciones... ¡y la excusa para pedir regalos! Echa un vistazo a este escaparate que te proponemos y haz tu lista para los "Reyes"...

TECNOLOGÍA BEN 10

Si eres un fan de la serie no puedes dejar la oportunidad de tener a Ben siempre cerca. ¿Qué te parece ver una peli en una televisión TDT DVD con tu héroe favorito? La pantalla es de 19 pulgadas, tiene un montón de entradas para conectar al pen drive o el ordenador, y reproduce audio, vídeo e imágenes. Si en cambio te gusta más la fotografía, tienes una cámara digital de 3 Megapíxeles con dos carcasas intercambiables, y otro modelo de 5 Megapíxeles. Pero sin duda el gadget más fardón es el reproductor MP3 con forma de la silueta de Ben: tiene una memoria de 2 GB para que almacenes un montón de canciones y viene con un adaptador USB... ¡y es una chulada!

LA PISTOLA DE LOS RABBIDDS

Como puedes leer en este mismo número de **Mega Hiro**, los Rabbidds por fin adquieren el protagonismo que se merecen en el nuevo juego de la saga, *Raving Rabbidds: Mi caaasa*. Pero si todavía no tienes suficiente con esta buena noticia, fliparás con el accesorio para la consola Wii llamado Pistola-Desatascador. Sí, no es más que un mero soporte para juegos de disparo (con opción a usar las dos manos en los títulos que así lo requieran), pero no negarás que le va de maravilla a las locuelas situaciones protagonizadas por estos conejos... ¡y es superdivertido!

ROBOTECH, EN DVD

La célebre serie de mechas llega por fin completa en DVD. Desde finales de octubre puedes adquirir por entregas en los quioscos los 85 capítulos de los que consta *Robotech*, con sus tres grandes sagas: The Macross Saga, The Masters y The New Generation. Un referente ya clásico dentro del anime de tuercas y mamporros que no puedes dejar volar por el espacio.

XENOX, LA NUEVA SENSACIÓN

Mucho ojito con estos guerreros espaciales porque han venido con la intención de invadir nuestras horas de ocio. Se venden en sobres de 2,50 euros, en los que se incluye una figura chulísima, una peana y cartas coleccionables y para jugar. Un pack completísimo vaya. Además, cuentan con un universo propio lleno de posibilidades de diversión: revista oficial, cómic... Prometen ser la sensación del año, y la verdad es que tienen muy buena pinta (si te gustan los bichos espaciales dispuestos a repartir estopa por la galaxia). Para conocer mejor de qué van y el entramado de culturas que incluyen los Xenox puedes echar un vistazo en www.xenoxworld.com.

ACCESORIOS PARA WII

La que posiblemente sea la consola más familiar (seguro que has logrado que en tu casa se haya apuntado alguien a bracear contigo como un loco/a ante el televisor), tiene un montón de accesorios para dar aún más realismo a juegos como el *Wii Sports* o el *Virtua Tennis*. El Multiplayer Sports Kit por ejemplo aúna 2 raquetas, un bate y un palo de golf; y el Duo Tenis Pack ofrece un par de raquetas. Por otra parte, si las sesiones deportivas en el comedor se alargan y no quieres tener que ir cambiando una y otra vez las pilas, existen bases de recarga para las baterías del mando Wiimote (con conexión USB). Tienes el modelo para poder recargar sin necesidad de quitar la funda de silicona (algo más caro), y el normal. ¡Ya verás lo que ahorras en pilas y lo práctico que es poder jugar siempre que te apetezca!

ZATCH BELL! 33

El entrenamiento con Dufort ha servido de ayuda a Zatch y sus amigos para enfrentarse con garantías a Clear Noto, su último enemigo. Sin embargo, ese mamodo es demasiado fuerte para ellos. Pronto comienza a haber víctimas y algunos aliados vuelven a su mundo. Un mundo cuyo futuro está en las manos del rayo rubio. Kiyomaro y él tratan de aguantar los ataques de su rival, así como los trucos de que son capaces gracias a sus poderes especiales. El recuerdo de todos los amigos que ha hecho durante la batalla viene a la cabeza de Zatch y entonces... ¡Descubre cómo termina la espectacular guerra de mamodos y quién se convierte en rey!

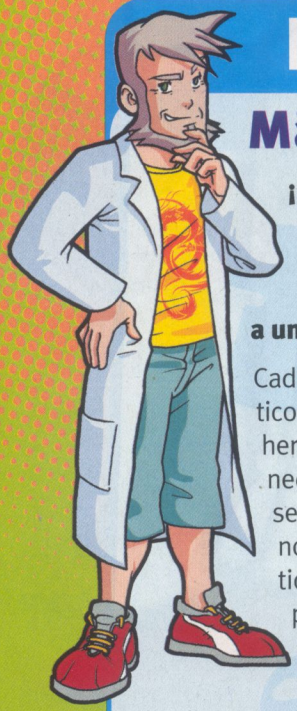
33 tomos / 192 págs / 7,50 euros / Norma Editorial

ROSARIO TO VAMPIRE 7

Continúan los problemas para Tsukune, Moka y el resto de miembros del club de periodismo. Los "hagure ayashi", entes híbridos que son marginados en la escuela, la han tomado con ellos y no pararán hasta deshacerse del chico. Tsukune está debilitado por los continuos mordiscos de Moka. Aprovechando esa situación, el enemigo opta por seguir la estrategia de Mako: hacerse con el control del cuerpo y la mente de Moka. De ese modo, la vampira atacará a Tsukune. Aunque Tsukune sale íntegro de la trampa, Kurum y los demás consideran una traidora a Moka. Solo Tsukune mantiene su confianza en ella. ¿Descubrirán la verdad?

Serie abierta / 192 págs / 4,95 euros / Planeta DeAgostini Comics

LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR



Mär (Nobuyuki Anzai)

¡Hola, otaku! ¿Pudiste acudir al Salón del Manga de Barcelona? ¡Fue increíble! Las novedades darán mucho de que hablar durante bastante tiempo. Después de la guía manga especial del mes pasado, volvemos a las recomendaciones. Esta vez le toca a un viejo conocido de los lectores de Mega Hiro.

Historia ★★★★★
Dibujo ★★★★★
Acción ★★★★★
Humor ★★★★★
Aventura ★★★★★

Cada noche, Ginta sueña que vive en un mundo fantástico en el que combate a criaturas feroces y salva a una hermosa princesa. Por desgracia, ese mundo se desvanece cuando suena el despertador. Entonces vuelve a ser un estudiante de instituto miope, enclenque y de notas horribles. Pero un día aparece en clase un pórtico dimensional. El guardián le dice que sus sueños pueden hacerse realidad si la cruza. Tras despedirse de su amiga Koyuki, Ginta llega a Mär Heaven.

En ese mundo, el de sus sueños, Ginta es fuerte, inteligente y tiene una vista perfecta. Pronto conoce a Dorothy, una bruja a la que ayuda a conseguir un valioso "ärm". Los "ärm" son objetos mágicos y poderosos. Los hay de combate, guardianes, sagrados, dimensionales... Ese "ärm" es Babbo, que perteneció a Phantom, líder del ejército del ajedrez. Al ser despertado Babbo, Phantom resucita y enseguida se prepara para iniciar una guerra. Mientras tanto, el chico hace nuevos amigos: Jack, la princesa Snow –que es clavada a Koyuki-, su guardián Edward –que se transforma en el guerrero Alan–, el mago Alviss, su hada Bell y el jefe del gremio de ladrones Nanashi. Ellos son los únicos capaces de acabar con Phantom y su ejército del ajedrez.

Mär
Autor: Nobuyuki Anzai
Tomos: 15
Precio: 7,50 euros
Editorial: Editorial Ivrea

EL PERSONAJE

NOMBRE: ***RYOMA ECHIZEN***
MANGA Y ANIME: ***THE PRINCE OF TENNIS***

Regresó a Japón después de arrasar en los torneos infantiles de Estados Unidos. Ryoma lleva el tenis en las venas, al fin y al cabo, su padre fue un gran jugador que se retiró prematuramente. De él ha heredado Ryoma unas condiciones óptimas para convertirse en una leyenda de la raqueta. Su personalidad chulesca provoca que los rivales le tengan ganas, pero pocos son los que pueden jugarle de tú a tú. Por eso se matricula en el instituto Seigaku y se inscribe en su club de tenis.

De inmediato da muestras de su enorme calidad, hasta el punto de que se hace con un puesto titular en el equipo. No importa que sea un novato, Ryoma controla el juego con la diestra y con la zurda, tiene golpes maestros imposibles de devolver y un juego casi imbatible. De hecho, solamente su padre y el capitán Tezuka han conseguido vencerle. El resto del equipo se divide entre miembros a los que divierte la actitud de Ryoma y miembros que no le soportan. Ahora bien, todos saben que el Seigaku es todavía más favorito para lograr el título nacional con él en el grupo.

ESTE MES...

EDICIONES GLÉNAT

- **666 Satan 3 (de 19),** de Seishi Kishimoto. 192 págs, 7,50 euros
- **Bleach 33 (serie abierta),** de Tite Kubo. 192 págs, 7,50 euros
- **Gintama 13 (serie abierta),** de Hideaki Sorachi. 192 págs, 7,50 euros
- **Inuyasha 56 (de 56),** de Rumiko Takahashi. 192 págs, 7,50 euros
- **Kimagure Orange Road 7 (de 10),** de Izumi Matsumoto. 328 págs, 9,95 euros
- **Naruto 44 (serie abierta),** de Masashi Kishimoto. 192 págs, 7,50 euros
- **Saint Seiya: Episodio G 16 (serie abierta),** de Masami Kurumada –guión– y Megumu Okada –dibujo–. 200 págs, 8,95 euros
- **The Prince of Tennis 36 (de 42),** de Takeshi Konomi. 184 págs, 7,50 euros

EDITORIAL IVREA

- **La ley de Ueki 9 (de 16),** de Tsubasa Fukuchi. 192 págs, 8 euros

NORMA EDITORIAL

- **¡Ah mi diosa! 32 (serie abierta),** de Kosuke Fujishima. 168 págs, 7,50 euros
- **Fairy Tail 8 (serie abierta),** de Hiro Mashima. 192 págs, 7,50 euros
- **Rave 34 (de 35),** de Hiro Mashima. 192 págs, 8 euros
- **School Rumble 18 (de 22),** de Jin Kobayashi. 168 págs, 7,50 euros
- **Trinity Blood 8 (serie abierta),** de Sunao Yoshida y Kiko Kyujyo. 176 págs, 7,50 euros
- **Venus Versus Virus 4 (serie abierta),** de Atsushi Suzumi. 192 págs, 7,50 euros
- **Zatch Bell! 33 (de 33),** de Makoto Raiku. 192 págs, 7,50 euros

PANINI COMICS

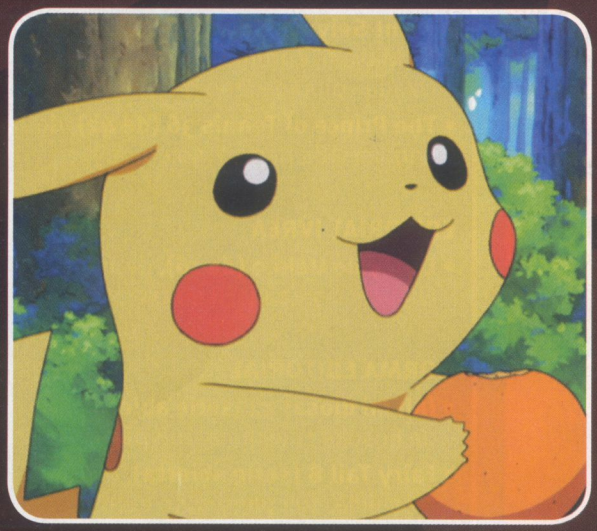
- **Brave 10 3 (serie abierta),** de Kairi Shimotsuki. 200 págs, 7,50 euros

PLANETA DEAGOSTINI COMICS

- **Bobobo-bo Bo-bobo 19 (de 21),** de Yoshio Sawai. 184 págs, 5,50 euros
- **One Piece 48 (serie abierta),** de Eiichiro Oda. 204 págs, 6,95 euros
- **Rosario to Vampire 7 (serie abierta),** de Akihisa Ikeda. 192 págs, 4,95 euros
- **Yu-Gi-Oh! 7 (de 22),** de Kazuki Takahashi. 296 págs, 11,95 euros.

ESTATALES

- **La 2**
  - La abeja Maya
- **Clan TVE (TDT)**
  - Pichi Pichi Pitch
  - Zorori el extraordinario
- **Antena 3**
  - Heidi
  - Shin chan
- **Antena.Neox (TDT)**
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Bakugan
  - Pokemon Diamond & Pearl
- **FDF (TDT)**
  - Bakugan
  - Pokémon Diamond & Pearl
  - Naruto
- **Cuatro**
  - Bola de dragón Z
  - Naruto



AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Doraemon
  - Pokémon
- **Canal 9/Punt 2**
  - Blue Dragon
  - Hanamaru (TDT)
  - Kiteretsu (TDT)
  - La llei d'Ueki (TDT)
  - Megaman NT Warrior Axess (TDT)
  - Pokémon
  - One Piece (TDT)
- **Canal Extremadura**
  - Death Note
  - Doraemon
  - Gintama
  - Kiteretsu
  - Magical Doremi
  - Rantaro, el ninja boy
- **Canal Sur/ Canal Sur 2**
  - Croket
  - Doraemon
  - Duel Masters
  - Inuyasha
  - La leyenda del zorro
  - Minky Momo
  - Sakura, cazadora de cartas
- **Castilla La Mancha TV/CMT 2**
  - Blue Dragon
  - Doraemon
  - Pokémon
- **ETB-1/ETB-3**
  - Blue Dragon
  - Chef txikia
  - Keroro Sarjentua
  - Lamu
  - Marko (TDT)
  - Rantaro ninja mutikoa
  - Zoroak zoro (TDT)
- **IB3**
  - Doraemon
  - La màgica Doremi
  - Rantaró, l'al·lot ninja
- **Telemadrid/ La Otra**
  - Doraemon, el gato cósmico
  - Rantaro, el ninja boy
- **TV3/K3**
  - Blue Dragon
  - Doraemon
  - El detectiu Conan
  - Inuyasha
  - Keroro (TDT)
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - La llei d'Ueki (TDT)
  - La màgica Doremi (TDT)
  - Ninja Hattori
  - One Piece (TDT)
  - Sakura, caçadora de cartes
- **Tv Canaria/ Tv Canaria Dos**
  - Blue Dragon
  - Doraemon
  - Kochikame
- **TVG/G2**
  - Blue Dragon
  - Doraemon, o gato cósmico
  - O detective Conan
  - Samurai Champloo
  - Sarxento Keroro

NARUTO

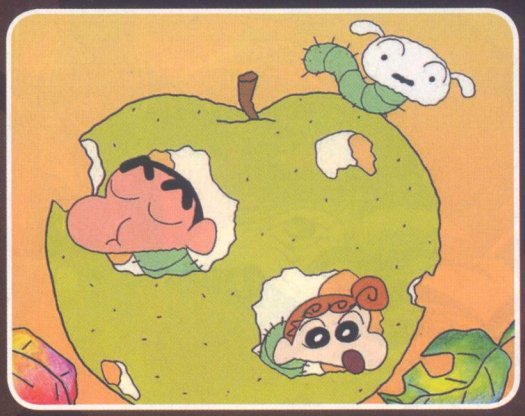
Naruto participará en las finales del examen de ascenso a "chunin". Allí quiere vengar a Hinata derrotando a Neji. Para ello, se entrena con un maestro muy especial: el ninja eremita Jiraiya. Gracias a él, aprende a controlar su chakra y mejorar sus habilidades. Así piensa cumplir su objetivo. ¡Y ser algún día Hokage!

BLUE DRAGON

Durante el ataque del ejército de Grant a su aldea, Shu descubre que tiene el poder de las sombras. Posee a Blue Dragon, una de las más poderosas. Su amiga Kluke y él se unen a la guerrera Zola y su aprendiz Yiro para formar un equipo capaz de derrotar al malvado rey Nene, que quiere conquistar el mundo.

CANALES DE PAGO

- **Animax**
  - .hack//SIGN
  - Air Gear
  - Amasando Ja-Pan
  - Blood+
  - Caballeros del zodíaco
  - Chobits
  - Death Note
  - Detective Conan
  - Ergo Proxy
  - Gungrave
  - Gunslinger Girls
  - Honey & Clover
  - Hunter x Hunter
  - Inuyasha
  - La ley de Ueki
  - Kochikame
  - Lupin III
  - Musculman: la nueva generación
  - Naruto
  - Tsubasa
- **Cartoon Network**
  - Bakugan
  - Doraemon, el gato cósmico
  - Shin chan
  - Zorori
- **Disney XD**
  - Digimon
  - Dinosaur King 2
  - Pokémon Advanced Challenge
  - Pokémon Diamond & Pearl
  - Pokémon Battle Dimension



DINOSAUR KING 2

¡Vuelven los combates de dinosaurios! Unos misteriosos piratas espaciales han llegado a la Tierra con el fin de conseguir las piedras Cosmos. Con la energía de estas piedras pretenden dominar el universo. Rex y la Gang Alpha vuelven al tiempo presente para pedir ayuda a Max y Zoe. Juntos hacen frente al nuevo y poderoso enemigo.

.HACK//SIGN

Tsukasa es un hechicero del juego The World, que arrasa entre los jóvenes y no tan jóvenes de todo el mundo. Ha perdido la memoria y no solo no puede salir del mundo virtual, sino que los guardianes del juego le persiguen. Con ayuda de la guerrera Mimiru intentará saber qué sucede.

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES:
José Luis Córdoba
COORDINACIÓN GENERAL:
Ponç Cufinyà
COORDINACIÓN EDITORIAL:
Anna Masoliver
COORDINACIÓN ADMINISTRATIVA:
Janet Navarrete
COORDINACIÓN DE PROMOCIONES:
Martine Toupy
PRODUCCIÓN:
Jordi Guinart
SECRETARIA:
Isabel Bujer
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN:
C/ Vallespí, 20. 17257
Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es
paninirevistas@panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones
C/ Torrent Can Mariner, 41-43, Bajos.
08031-Barcelona. Tel.: 934 295 945
Edu Quindós
edu@bolaochocomunicaciones.com
www.bolaochocomunicaciones.com

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

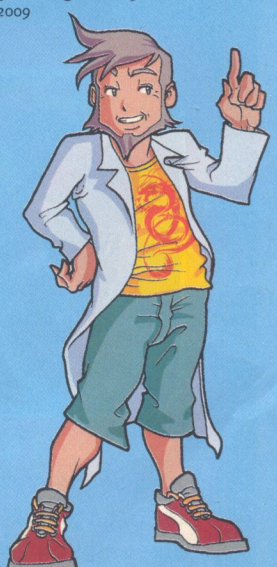
MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: Andreu Bussot

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006
9/2009



Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

Disney SQUARE ENIX

NINTENDO DS™

Kingdom Hearts 358/2 Days

Los recuerdos primordiales han caído en el olvido

Descubre los secretos de Roxas y los días que pasó en la misteriosa Organización XIII.
¡Interactúa con un montón de mágicos personajes de Disney y explora sus mundos!

12
www.pegi.info

www.kingdomheartsdays.com

© Disney. Desarrollado por SQUARE ENIX/h.a.n.d.
SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Holdings Co., Ltd. en el Reino Unido y/o en otros países.
Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.

Disney SQUARE ENIX®

¿Cansado de jugar como un orco, un elfo o un enano?

¡El otro MMORPG!

DOFUS®

www.DOFUS.com

- 24 personajes únicos
- Sistema de combate táctico
- Periodo de prueba ilimitado y gratuito
- Sube hasta el nivel 200

© 2009 ANKAMA. Todos los derechos reservados.

ANKAMA
www.ankama.com